東方文化學刊

二〇二三年夏季號　病理・純化・獸

2022 下半年－2023 上半年中文《東方》社群大事記 .... Sagume 2

《東方獸王園》機制溯源－對戰型 STG 的歷史 .... 院長 each 23

《東方獸王園》基礎設定的背景 .... 院長 each 35

淺談說唱歌詞中的「角色扮演」—以魂音泉為例 .... 張吉訶德 51

無感的男人（下）－蘿莉控心理分析 .... 森岡正博 85

無感症在二次元的遍地開花－AI 時代黎明談《無感的男人》 .... 陳征洋 148

純化的樂趣與哀愁 －中年同人觀察 .... 胡逆天 165

二〇二三年六月

2022 下半年-2023 上半年《中文》東方社群大事記

Sagume

上期大事記記至 2022 年 8 月 18 日為止，本期先補記 2022 年 7 月一部份上期未記之事，再一路記到 2023 年 5 月初，《東方 Project》官方和中文同人社群中的重要事件動態，以及發行的作品：

2022 年

・2022 年 7 月 2 日：LIVEMarasy 幻想遊戲演奏會 2022 in 京都於日本京都市 ROHM Theatre 舉辦。該活動由觸手猴（まらしぃ）主導，是在日本舉辦的 THO Live 活動。觸手猴最初在 N 站、YouTube 投稿彈奏《東方》系列的遊戲樂曲而漸漸為人所知。在 ACGN 產業成熟的日本，他能夠漸漸形成自己的個人 IP 並且成功從《東方》這個圈子裡走出去，也算是一個典型例子了——只不過這種路線在中國似乎也還難以複製。

・2022 年 7 月 10 日：第二屆「東方燈籠樓」在日本新宿舉辦[1]。此系在日本舉辦的東方 Only 同人夜店舞會類活動，筆者在大陸尚未尚未見過有

[1] https://twipla.jp/events/509625

這一類的節目，從推特上看參加者所拍攝之照片、視頻來看，反應和氣氛也頗為熱烈，假若能引入這一類活動來舉辦一下，跳一個《Bad Apple!》又是伴著神主 ZUN 的視頻展示足技，也不失為一種更新——畢竟，疫情現在幾近成為過去式了，最大的障礙已經消失。

・2022 年 7 月 16 日：Fancy Frontier39 於台北市花博公園舉辦。（詳見上期）

・2022 年 7 月 17 日：Fumo Only－東方湖歌宴於江蘇省蘇州市白金漢爵大酒店舉辦。

同日，東方漢江博覽會・江樊文秋於湖北襄陽舉辦。

・2022 年 7 月 23 日：東方 LiveParty × 鄭州 THO・東方嵐空譚於河南省鄭州市涵唐酒店舉辦。

同日，東方 LiveParty × 廣西 THO02・幻想桂風頌於廣西南寧市興寧區吾悦廣場花語街 HOPE CLUB 舉辦。

・2022 年 7 月 31 日：東方 LiveParty × 襄陽 THO・江環臥龍於湖北省襄陽市博悦宴舉辦。

・2022 年 8 月 6 日：東方 LiveParty ×江南 THO・雲遊會稽廣記於江蘇省無錫市梁溪活塞 Livehouse 舉辦。

・2022 年 8 月 14 日：ZUN 發佈東方 STG 小數點新作《バレットフィリア達の闇市場 ～ 100th Black Market》，此作接駁《東方虹龍洞》之劇情、遊戲系統，且強化了卡牌的蒐集，也無怪乎 ZUN 會選擇有收藏癖的小偷（誤）魔理沙作為主角登場了。筆者略略玩過此作，因為是 STG 手殘，

所以倒也沒有很體會到那種蒐集的樂趣，反而在滿屏幕的彈幕中有一種不斷養成的痛苦和折磨——此作大抵是 ZUN 想挖掘卡牌系統潛力的試刀之作吧。

・2022 年 8 月 20 日：COMICUP 2022 SP 於廣州市廣州保利世貿博覽館舉辦。

・2022 年 8 月 27 日：ZUN 在「連線東方 Station」中登場。順帶說說「東方 Station」在 B 站的官號[2]，上一條可查的最新動態已經是在 2022 年 5 月 12 日發的了，距今幾近一年；且其動態無外乎《東方我樂多叢誌》的推介，粉絲量、點讚量也寥寥而已。不難看出這個官號還是在用很正經的態度來運營，但可能是 ZUN 對日本以外的《東方》社群都不甚關心，所以連帶著這個官號也被遺忘了吧——不管如何，大夥對它的興趣，可能還不如一張色圖來得多。

・2022 年 8 月 27 日：OFF DAY 7 於東京都 nagomix 澀谷舉辦。同日舉辦的還有東方 Project ×Gee!STORE 大阪 「博麗神社～夏之祭 2022」（大阪）、第一屆東方 shot collaboration（大阪）、東方彩華宴 （大阪）。

・2022 年 9 月 17 日-24 日：日本東方 Wiki 舉辦第 18 次東方 Project 人氣投票 [3]，此次投票中，芙蘭朵露登頂，第二為霧雨魔理沙、第三為博麗靈夢。除卻芙蘭朵露在《東方剛欲異聞》中的登場重新點燃了人氣以外，社團 COOL&CREATE 於例大祭 19 發佈的同人專輯《インターネットサバイバー》，知乎上**@海賊**已有論述，筆者引其論說，詳情請移步連

[2] https://space.bilibili.com/454559962/dynamic

[3] https://toho-vote.info/result

結[4]。

・2022 年 9 月 18 日：日本 Online 東方讀書會舉辦[5]。這類活動是典型的出於新冠病毒對線下活動之限制而開發出來的線上活動，和之前國內舉辦過的「線上 THO」頗為類似，只不過「讀書會」一名目頗為文氣，借用網路媒體傳播同人書籍（說不定還有紅字本），也算是達到了最初之目的了。但反響是不是和國內那次線上 THO 一樣，筆者因為沒有參加，大抵也無從得知了。如果真的能賣紅字本，那說不定真的會爆紅吧。

胡：紅字本這種東西，除了實用價值之外，主要的賣點是一種微妙的秘密感、同儕感、儀式感，這是其實體本在線下展會與同人書店能經久不衰的緣故。搬到線上去，如果完全公開，像 DLSite 那樣賣，這種感覺就弱了許多，所以電子版就算便宜又方便，銷量可能還是往往不如實體版，因為你要實用，網上有太多免費的競品。如果要在線上復刻這種「秘密集會」的感覺，或許可以參考 2021 年爆紅一時的 Clubhouse——一款語音聊天室 APP，初時以精英沙龍吸引了不少用戶，很快也吸引來一些人談各種敏感話題，然後被大陸封禁，再之後則因其自身侷限而迅速褪流行。在不能合法販售這類刊物的大陸地區，討論和分享這些本子無疑能帶來更大的犯禁快感，但這對社群發展就是雙刃劍，好處頂多是多吸引來一些人、多爽一下，但若被舉報是真有可能坐牢的。你到香港和台灣是可以搞，那就看有沒有人想搞了。

・2022 年 9 月 24 日：Comic Frontier 15 於印尼 BSD 城市 ICE 會展中心舉辦。至於中國、日本、韓國、歐美以外的地區的同人活動一般都甚少提及，許是因為其規模甚小[6]，又許是因為他們來自「本就不值得注目」

---

[4] https://www.zhihu.com/question/555394331

[5] https://twipla.jp/events/452227

[6] CF 的官方推特號只有可憐的七百多名關注者，還不及日本甚至是中國一些出

的地方，但不管如何，能看到同人活動在各地開花，總是好事。

・2022 年 9 月 28 日：東方水音肆・七於大阪市 MILULARI 舉辦。

・2022 年 10 月 2 日：東方 LiveParty × 深圳 THO・東方鵬徙謠於廣東省深圳市 HOU LIVE & MPK HOU LIVE & MPK 舉辦。

・2022 年 10 月 3 日：《東方華燈宴》主催「思維跳躍的熊怪」在 B 站發佈《東方華燈宴企劃休止之說明》，宣佈華燈宴企劃之結束與封存。《華燈宴》可以算是中國東方社群之過年祭，其終結或出於人事原因、或出於主催之瑣事纏身而無暇顧及，皆無可追溯了。筆者在最後一屆華燈宴的節目因為某些原因遲了幾天才放出來，被戲稱為「EX 關卡」，那時在和華燈宴組委交涉過程中還談到「要不下一次華燈宴再發吧？」，不過終於沒有實行，不過那時的確是沒有想到說華燈宴就這樣終止。不過長江後浪推前浪，自是有人會接棒的。

・2022 年 10 月 4 日：《東方新春宴》製作組宣佈成立，系《東方華燈宴》企劃結束後由國內東方愛好者自發組織起來的新企劃。

・2022 年 10 月 8 日：東方 ALL MIX PARTY 1 於日本靜岡 PRIVATE ROOM COA 舉辦。

・2022 年 10 月 20 日：《東方剛欲異聞》在 Switch 平台上發售。《剛欲異聞》一作跳票情況之嚴重實屬罕見，體驗版發行於 2020 年 10 月 6 日，正式版發行於一年多後的 2021 年 10 月 24 日，打破了之前相隔數月的慣例；然後再是一年後才在 Switch 平台上發佈，當時一有此作消息，東

名的畫師。

方眾都戲稱為「過年」，可見其等待之殷切與隱怨矣。

・2022 年 10 月 21 日：Touhou Fan Game Jam 遊戲類同人線上展會舉辦[7]。值得一提的是，這個展會自從疫情尚未開始的 2018 年就開始舉辦了。

・2022 年 10 月 29 日：東方 LiveParty×浙江 THO2·東方紅夜子時於浙江省杭州市桔子酒店九堡客運站店 5 層九赫廳舉辦。

・2022 年 11 月 5 日：東方 LiveParty × 武漢 THO・楚韻九歌於湖北省武漢市 404 Notfound CLUB 舉辦。這個 Club 的名字就起得異常靈性，甚有意思，筆者想起高登音樂台翻唱過的《紅日》裡的一句歌詞：「迪士尼，得返 404[8]」。

・2022 年 11 月 19 日：東方開物譚・三於杭州浙江大學紫金港校區建工之家咖啡館舉辦。

・2022 年 11 月 26 日：CODE-G Vol.17 -MIDNIGHT TOHO MUSIC PARTY- 4th Anniversary Special 於東京舉辦。

・2022 年 12 月 4 日：東方 LiveParty × 南京 THO・金陵幻夢行 3.0 SP 於江蘇省南京市江寧區舉辦。

・2022 年 12 月 10 日：「東方吹奏樂團第八回定期演奏會」於ウェスタ川越舉辦。另，此社團專門把《東方》曲改成交響樂之形式，值得一聽，

[7] https://jam.touhou.dev/
[8] 歌詞意謂「迪士尼，能剩下的只有 404」，歌曲本事為諷刺香港迪士尼網站自我審查，刪除了某敏感內容。

在此推薦。

2023 年

・2023 年 1 月 7 日：東方遊劇天特典會 THOsp2.0 於廣州市星之光・潮領地舉辦。

・2023 年 1 月 23 日：《東方新春宴》正式發佈拜年祭視頻《千華永緣》。在 1 月 1 日，《東方新春宴》發佈 2023 東方拜年企劃視頻宣傳 PV，播放量達 42.5 萬之多，彼時筆者所見圈內的評論皆對之抱有極大厚望，不過筆者想起華燈宴同樣的情況：2021 年華燈宴的高質量視頻俾其獲得了接近 150 萬播放量，東方眾對於 2022 年也抱有類似之希望，但最後 2022 年華燈宴的播放量也沒有超過 100 萬。

在 2023 年《千華永緣》發佈後，對其非議最多的就是其互動式視頻的形式了。這也直接影響了《千華永緣》的播放量與傳播、分享：其視頻本體播放量最終也不到 30 萬，甚至連其宣傳 PV 也沒能夠超過。反倒是不少對其直播錄屏的視頻觀感更讓人舒服——只不過直播的時間跨度也長，過年時候大家也難有閒暇和精力陪著看直播直到深更半夜。作為作品參與者，最大之冀望不過是看到大家在彈幕上嬉笑怒罵，隔著屏幕，在同時異地一起感受關於東方的同一份熱忱，只不過互動式視頻這種體裁，讓大家連分享都很為難。以往分享作品，只需要把連結甩過去，然後說一句第幾 P，幾分幾秒，直接拉進度條即可；現在還得先把選項選一次，然後才能進度回溯，其便利可謂不同往日而語了。

當然還值得一提的是新春宴的直播事故。在開播前，就多次有人於交流群內建議組委會試播，但實際上並沒有實行，導致相關人員實戰時根本不會使用嗶哩嗶哩的直播功能，便引發了連鎖反應。1 月 23 日 18：

00，原定的新春宴直播未能如期進行，僅在其後 20 分鐘內進行多次推流並失敗後關閉直播，開始引發觀眾情緒。18：22，組委會再次道歉並宣佈預熱延遲至 19：00，正片繼續順延。但在這之後直到 19:15，直播依然沒有成功進行，只能依靠緊急救場的銀太（扮演莉莉白）的臨場發揮（幾乎進行了一整晚），以及放出參加作品以挽救，被戲稱為「你可以永遠相信莉莉白」。在那之後，新春宴交流群出現炸群等惡意行為，直到囧仙發佈調查報告才暫時告一段落。

以上種種，無一不反映出組委會臨時上陣之匆忙和準備不足。組委會內部也存在不少問題，如本篇的互動式體裁、直播事故後的相互甩鍋等。不過筆者作為一個二創參加者，未涉足其中也不想涉足其中，所以貼一段老胡的話，以表吾心罷：

人性就是既要都要。一方面想要去中心化的自由與多樣，一方面又貪慕中心化所能帶來的更大更強。華燈宴五年，把大家的欲望撐到了主辦人難再撐起的高度，新春宴一屆沒接好，那怎麼辦？儘管會有人主張分流，主張分成幾個中小企畫，或徹底別辦了，回到自由狀態，也讓人自由去做回顧和匯總，但我實在告訴你們[9]，主流的意見，多數人心底真正想要的，還是更大更強，還是中心化，還是春晚。而就創作者立場而言，我也看到有社團說：「我們的東西本來就沒什麼人關注了，如果再沒有新春宴，就徹底沒機會了」，他們就指望著這個大家都會來看的盛會。而我現在寫書，還有去跟業界拉案子，我也想要多一點這樣有好幾萬真實人氣的大型活動，來給自己作品的評價背書啊。我對欲望的態度是不要禁欲，也不要縱欲，要節欲，在可以滿足的限度之內盡量滿足，不要跟慕大慕強的人性

[9] 胡注：「我實在告訴你們」是中文版《新約聖經》裡耶穌常用的發語詞，我學了起來用了不少次，但好像沒幾人有看出來，只好這裡自己破梗了。如果你講理、講真理、講歪理時想要多一點傳教布道的意味，可以斟酌使用此句。

對著幹。節欲有兩種：「能不搞就不搞，不能不搞才搞」；「能搞就搞，不能搞才不搞」。年輕人的節欲，應該是後者。

過後，新春宴節目組在 2 月 6 日補發了直播回顧，也算是一種亡羊補牢之舉了吧；只不過播放量寥寥無幾。

胡：後續發展是，鬧了幾天之後，幾位資深愛好者組出來收了爛攤子，包括一屆主催自作主張拿公費去約稿結果成品也不怎麼樣的虧空。明年還是會繼續辦的，這回時間比較充足，而且會是有經驗的老手坐鎮，要穩住應該沒問題，關鍵是應該要有新人加入，能成長起來。

在熊怪退位，不少社團和同好都動念想要把這活動接下來辦的時候，我就發表了意見：這種事情，理想的人事架構，應該是學校社團模式：一年級見習，二年級主力，三年級輔助，畢業校友支援，同時要有老師輔導，防止出現太離譜的狀況。

熊怪 16 歲高一就主辦了華燈宴這樣的匯演活動，乍看起來很難想像，但你仔細想想，這也不是常人做不到的事，而且，方便做這種事的，還真就是 16 到 21 歲，高一到大三這個年齡層，再小可能還缺乏足夠的社交能力，再大可能就有工作等等的現實壓力。再說，能在年輕時協調那麼多人來辦好這樣的活動，對個人的人生經驗或職涯發展來說，都是非常寶貴的經驗，但這種經驗，有那麼一兩次，也就差不多夠了；辦到三次以上，不說疲累，邊際效益也要大為遞減。熊怪辦了五次，已經大大超標了。所以大家其實都諒解熊怪的停辦聲明，最多也只能說他應該早點講。然而讓他拖到那麼晚才講的，也就是同好們的盛情之累。

我認為應該要有更多新人能夠輪番取得這樣的成就，不過同人社群畢竟不是學校，不可能輪替得那麼剛好，只能隨緣和盡量吧。

發表意見的同時，我也順勢展開了第二屆「大幻想龍門陣」徵文活動：「假如我接辦東方華燈宴」[10]，一樣分「有限組」和「無限組」，請大家在「炎上書屋」發文，不設獎項。因為書屋是文學平台，所以也有人把它當散文和小說寫了，有興趣者可去看看他們寫得有多癲：

組別	作者	標題	日期
無限組	顧陌	假如我接班東方街溜子[11]	2022/10/16
無限組	墨輕霜	假如我接班東方老鄉村[12]	2022/10/23
有限組	麟·斯彼哈爾斯基	關於《東方新年聯盟慶》企劃組的解散聲明[13]	2022/10/23
無限組	KM1DG	假若我接手了東方儀錶廠[14]	2022/11/12
有限組	柴心	假如我接辦東方新春宴[15]	2023/2/6
有限組	Tiankeng	假如我接辦東方新春宴：作為平台和基石的組委會[16]	2023/2/6

・2023 年 2 月 4 日：Fancy Frontier 40 於台北市花博公園爭豔館舉辦。

胡：這次我們也出攤了。雖說現在台灣《東方》的熱度已經不高，但我們這幾攤的成績也還都不錯。在可見的未來，《東方》還是會長青的。

同日，東方 LiveParty×大連東方 Project Event 05 於遼寧省大連市沙

[10] 〈雁過金秋，芋燒土酒－第二屆「大幻想龍門陣」活動啟事〉，https://firebook.store/post/141。
[11] https://firebook.store/post/143
[12] https://firebook.store/post/145
[13] https://firebook.store/post/146
[14] https://firebook.store/post/148
[15] https://firebook.store/post/155
[16] https://firebook.store/post/156

河口區舉辦。

・2023 年 2 月 11 日：電麗祭[17]Winter 於 pictSQUARE 舉辦。此活動原名不定，在第四屆開始才確定為「電麗祭」。這也是一個線上舉行的同人活動，社團參加需要交納 550 日元的系統運行費，而一般的遊客、參加者則系免費。相比國內線下的活動，這個價格可以算是良心了。雖然幾十塊錢的門票也不算貴，不過筆者在實現經濟獨立而未實現經濟只有的窘況下，對每一分錢都化得十分審慎了，也不再會像之前那樣砸那麼多錢在愛好上，不過這份初心大抵會在不久的以後回歸吧。

・2023 年 2 月 18 日：COMICUP 2023 SP 於廣州市廣州保利世貿博覽館舉辦。

・2023 年 2 月 25 日：東方 LiveParty × 瀋陽 THO4·東方大新文於遼寧省瀋陽市和平區 The Groove 律動音樂餐吧舉辦。

同日，京濱東方讀書會於日本川崎市川崎保育會館舉辦，這是一個和 Online 讀書會類似的，借「讀書會」之名行即賣會之實的活動。

・2023 年 3 月 4 日：THP 聚會活動「帝都兔踴宴」在北京市夢與寶藏傳媒店舉辦。

・2023 年 3 月 19 日：第五回東方古文書會於東京都杉並區地區區民中心舉辦。

・2023 年 4 月 7 日：夢幻泡影與囧仙合作上傳《晚安東方對談・談談東方的商業化進程》，講述分析了以 ZUN 為核心的圈子在推行《東方》商

---

[17] 官網連結：https://navybluemoon.wixsite.com/hello-dreamcountry

業化至今的作為與態度，至截稿時共發布了 6 部：1. 早期商業嘗試&公司成立〉；2. 初步商業化（手辦、出版物、遊戲聯動）&Play，Doujin！；3. 同人渠道與商業渠道如何區分？ 4. 幻奏是不是商業項目 5. 彈幕神樂的起與落 6. 網易雲的東方曲為什麼下架。

胡：經過了這些年的接觸，囧仙總結了 ZUN 對於商業合作的兩項基本原則：

（一） 不要損害我的名譽；
（二） 不要叫我管事。

為此，圍繞在 ZUN 身邊的一個或可稱為 ZUNteam 的核心圈子，也就相應地發展出了兩條基本要領：

（一） 只能與不會出問題的人合作；
（二） 誰不會出問題，由我們來決定（跟我們熟的就沒問題？）

如今 ZUN 已不怎麼跟這些「熟人」以外的人進行社交，也不再關注網路言論（早年他會在自己網誌上跟人對噴），縮進了一個「舒適圈」。考慮到他一直都在持續創作漫畫腳本和遊戲，每月還有「第二攤直播」等例行活動，又有家庭要顧，如此保護自己有限的精力，也無可厚非，然而相對的，批評就要落在他身邊那些「諸侯」了。

圖 1：囧仙將 ZUN 身邊一個個有項目（例如手遊或音樂）可吃的朋友稱為「諸侯」，2018 年後就是這些諸侯一個個圈起地盤來發展《東方》的時代，然而現在的「戰國」已有太多發展度甚高、不可妄稱蠻夷的競爭對手，《東方》以如此隨性的體制運行，然後從《大砲彈》到《彈幕神樂》一個個項目虧損收場或根本沒做起來，其局限已明顯可見。

我記得，六七年前，囧仙尚未接觸這個熟人圈子的時候，曾經表示過希望 ZUN 能「直轄」中國《東方》圈活動的想法，當時我有些驚訝：這一聽就是會出爭議的樣子，他怎麼會有這種想法？轉念一想才有些理解：囧仙作為大陸地區《東方》圈事實上的核心人物，卻沒有一個名正言順的身份來處理各種事情，又有著不少負擔，那麼會如此寄望於官方也不奇怪。然而後來他開了公司，真的開始努力和 ZUNTeam 交涉，幾年下來，貌似已不再抱有幻想了，於是也不忌將這些所見所聞如實透露出來。這幾集《晚安東方對談》絕對值得大家好好看個一遍。

我的觀後感，卻可能有一點跟大家不太一樣。我最大的感想是：活到四十幾歲還要把飯碗依附在大手同人的旁邊，這樣的人生真可嘆。

會這樣想是因為我年齡也到四十了。「專職做同人」這種事情，且不說收入難保，在自尊心上，也就是「你這輩子就做這個了嗎？」這種靈魂拷問面前，大概也是很難接受的。雖說 ZUN 身邊那些人以前也應該都是熱愛《東方》，然而中年以後還想靠它來吃飯，甚至想要在這裡面做一個「諸侯」，這和青年時的愛好就不可同日而語了。而且，你在商業領域，很可能也未曾培養出足夠的眼界、器識和經營管理能力，就想著靠《東方》先得到一個保底的基本盤。《東方》確實可以給你一個 60 分的底子，但這並不意味你躺著做、隨便做也可以維持 60 分；眼識和能力不足的情況下，大家給你的評分還是會扣下去的，而現實的情況更可能是資金先敗光。

於是我想，要不要來辦第三屆「大幻想龍門陣」，題目是「假如我來運營 ZUNTeam 與整個《東方》IP」，看大家想穿越到哪一年開始都可以，網上有一些小說就是穿越回十幾二十年前或平行時空做遊戲的，現實中那麼多公司和事例也都可以參考。徵文結果出來，選幾篇，串成一部中日文雙語影片上傳，也可以不大不小引個戰——然而這樣好像沒什麼意義。而且緊接著，我想到的是：如果我是 ZUN 身邊那些中年朋友，我會做得比他們好嗎？

設想一下：我年輕時都在同人圈饅饅來了，沒有多高的學歷經歷，在業界也比不上那些年輕時就開始拚原創或者在硬核團隊裡積累經驗的同輩，唯一算得上優勢的就是和神主的關係。如今人到中年，就算沒有家小要養，總得想辦法做個大一點的東西，不然這輩子大概就這樣了。那麼在整個大環境不景氣的情況下，還不得緊緊抱住神主的大腿，想辦法做個「諸侯」？——話說其他人，那個誰誰誰還有誰誰誰，做的都是些什麼東西，小家子氣，亂來，無謀……然而我又能好到哪裡去呢？應該

還是可以好一些的吧，不過也很難講，所以表面上絕對不能口出惡言，要和大家一起維持皇城裡的和氣。好，那麼，如何在維持與ZUNteam關係的前提下，盡量為自己多取得一點資源和利益？——手遊是標準答案，那我來帶隊製作的話，做什麼，怎麼做？……大概還是盡量打安全牌，抄成熟玩法吧？……或者找些厲害的年輕人來幫忙？但如果他們把我取代了怎麼辦？……

這樣想下去真是可怕，人就這麼鄙俗起來了。如果在外面做普通的工作謀生，只繼續用業餘時間從事同人活動，那還比較能保有同人的初心，然而《東方》給你的機遇，一個似乎多努力一下就能達成，但其實超越你能力和智慧的挑戰，就會成為心魔。更可怕的是，其他好朋友和你的情況可能也差不多，沒看到 Sony 的那個誰嗎，之前也是爭取到機會搞了《東方》的項目，結果沒搞成，就在公司裡黑掉了，而大家時不時又都還要飲酒聚會的，所以我也不能表現得太精明強幹（雖然事實是想強也強不起來）。於是我潛意識裡或許也不那麼想成功，不然就不能在這個舒適圈裡繼續餵餵來了。

當然我不認識他們中的任何一人，這些都只是猜想，寫在這裡就好，大家也別傳出去。碰上這樣的圈子，囧仙顯然也是很無奈的，把中國《東方》做大做強的雄心，應該是無法指望官方支援的了。但願他積累的辦展、網販經驗也能找到來自其他ＩＰ的生意。至於我們社團同好，如果你也到了必須面對生涯規畫這個課題的時候，就得好好想想應該用什麼樣的態度來繼續做或繼續玩。

ZUN 本人態度是「我能繼續按自己步調做下去就好了」，一方面是因為他賺的錢已夠幾輩子花，一方面也可能是因為，即便他想加大力度招兵買馬做大做強，身邊這群老朋友總不好意思不照顧一下，但這幫人有多行呢？心裡有數，不方便講。夠自家花幾輩子的錢，拿來搞大團隊大製作，大概也只能燒幾年，而且很可能莫名其妙就敗光。既然如此，

繼續現在這樣，也就是最不壞的方案。

我個人現在靠著歷史、文學專業和橫跨兩岸三地的閱歷，還能在主流社會做些演講、授課之類體面的事情，所以看到 ZUN 這樣，我其實也輕鬆了一點，覺得不用再幻想說將來可以靠自己這點學經歷和地位去跟他們拉些什麼合作，我就閒暇時間繼續維持本刊，繼續享受大家的同人創作就好了。然而，讀著這篇文章的你，情況又是怎樣呢？

・2023 年 5 月 1 日：落羽社推出的平台跳躍類解謎冒險遊戲《朱鷺子的奇妙冒險》在 Steam 上架。

胡逆天：為什麼選朱鷺子作主角？

十落 ξ：這個嘛，從劇情上來講是，朱鷺子在一次去紅魔館借閱圖書的過程中，因為某些原因陷入昏迷，而在她甦醒之後，發現紅魔館的景色居然發生了變化，而且大家還被關在了籠子中無法動彈？！抱著對現況的疑問，只有朱鷺子能拯救大家的故事，就此開始——

而從根本來講，就是我喜歡朱鷺子！我想給她做一個完整的遊戲！所以我建了社團，13 個月做出了這個遊戲！這就是我的**廚 力 放 送**！！大家都進來吧！！！

・2023 年 5 月 7 日：第 20 回博麗神社例大祭，ZUN 在《東方夜雀食堂》的攤位前模彷夜雀老闆娘的姿勢拍照。

圖 2：可以說這是中國《東方》同人遊戲的一個里程碑了。

綜觀這一年來的《東方》社群，可謂是還在新冠疫情帶來的陣痛和遺痛中掙扎沉淪。相比日本那邊層出不窮的舞會、即賣會，中國大陸這邊可謂是顯得略微寒酸和落寞了。但萬幸，疫情**似乎**已經在去年的 12 月末宣告結束，疫苗、核酸檢測等極具時代性的詞彙也像是被掃進了歷

史的垃圾堆裡去。既然外部阻礙因素已經從理論上和字面上被謀殺，接下來又該何去何從？在這疫情三年裡，大家也算是見證歷史的車輪了，或許，作為車輪揚起塵埃中的一粒，也算是見識到了自己的渺小和人世的無常了吧。筆者接下來也要把精力從《東方》中摘除，正式投入到自己的現實生活裡去。

《東方》大概也只是一個愛好，僅此而已，我感恩它在這三年艱辛的歲月中帶給我的感動和鼓勵，並且倘若能彀在日後的某個晦暗的時候再來回味重溫，如是便十分足矣。

短訊

說明：這是本期開始在大事記後面新開一個欄目，旨在幫助各路社團和創作者加強宣傳。如果你有什麼作品或活動想要請大家來買、來看、來參加，但又覺得還不必單獨發文或刊登整頁廣告的話，可以在這裡投一則 200 字以內的短訊。相比於網路，實體書的優勢是可以留存得久一點，而「保育過時事物」也是幻想鄉的精神，所以就讓我們在這裡復興一下前網路時代的雜誌的玩法吧！

Darkxixin：瘋帽子茶會成立十周年之作將於 2023 年 7 月底與大家見面～將採用更多的演唱風格記錄我們社團十年來的成長之路～！

FHNBHI：瘋帽子竟然已經十周年了，好厲害。既然有這樣一個機會我們也趁機宣傳一下我們的獨立遊戲作品《龍魂：學院奇聞》以及不久後的續作《龍魂：魔都異聞》，龍魂系列是生物收集策略 RPG 的類型，或者也可以認為是「龍可夢」，你將能够在遊戲中作為契約者，契約許多不同的龍魂，並與龍魂或其他契約者或在群島、或在魔都進行對戰，如果對我們感興趣的話歡迎在 Steam 搜索。最後，恭喜社團的大家！也希

望未來的下個十年也能看到更多的東方越共能够加入。

潮汕 THO 組委會：大家好，我們將會在 7 月 30 號舉辦第一屆潮汕 THO，地點是廣東省揭陽市榕城區漁湖鎮維也納酒店（空港榕江新城店），這是潮汕第一次舉辦大型東方同人展會，歡迎四海八方的朋友前來遊玩！屆時將會有各種特色項目，聖地巡禮，社團攤位等，我們不見不散！潮汕 THO 交流群：700076261

宿州 THP 組委會：皖北首屆宿州東方聚會舉辦决定！

時間：2023.8.6

地點：安徽省宿州市埇橋區果卉水晶酒店

活動不僅包含東方主題調酒，幽閉サテライト，因幡帝漢化組，綺想工作室和恒萃工坊等諸多社團參展，還有一設原曲問答，STG 接力與《非想天則》比賽，以及同魔女的茶會合作為大家帶來精彩刺激的東方 VR 光劍與 SDVX[18]手台體驗，歡迎各位東方同好們在這個 8 月不見不散！

顧陌：推薦怪話文小說《依神》—附身在人類身體上品嘗被暴揍的感覺，不愧是你，女宛。所有的東西都是被衡量的，人是，錢是，世界也是，找到那把尺子，讓自己去衡量整個世界吧，去暴殺一切吧！連結：https://b23.tv/09smU1N

結晶：《極彩 MultiColour》，極具東方特色的同人 TCG 作品，最近發售了第一彈「極色之景」與預組牌組「輝光一族」與「彼岸渡者」，預計今年下半年發售第 1.5 彈與第二彈，歡迎對此感興趣的同好查閱官網

[18] SOUND VOLTEX EXCEED GEAR，KONAMI 推出的大型機台音樂遊戲。

https://www.multicolor.club/ ，一起來體驗對幻想鄉角色的全新詮釋～

Syameimaru Aki：《東方別開生宴》新春影片企劃將會在 2024 年春節前後在 BiliBili 與大家見面，歡迎所有熱愛東方的創作者參與到企劃的製作之中，為創作者們打造一個公平的舞台去展示你們每一個人自己的幻想鄉！來稿或洽談請寄：ayareimu@outlook.com，十二月左右截止。

東方淑茗齋：歡迎關注「東方同人圖激勵計劃」！我們是東方同人文創社團淑茗齋，這是我們發起的長期公益性同人圖創作活動，在「淑茗齋-同人文圖交流頻道」QQ 群的活動相冊上傳作品即可獲得激勵積分兌換周邊獎勵，同時每兩周將在群內收集作品製作集錦視頻供同好欣賞交流。詳情請看活動專欄：https://www.bilibili.com/read/cv23596091 活動QQ群：747274078

Jon Geist：大家好，我是一名普通的東方同人寫手。我在 Pixiv 的小說版上有更新東方同人中文小說，短篇爲主，歡迎大家來看（users/11602840），內容主要是……我也形容不出我主要寫什麼。文學，現代和後現代主義，一些哲學，百合 cp，一些青澀，床上衝突，一些打鬥，亂七八糟的玩意。

炎上書屋：每年的寒假和暑假都會有的兩場文戰，「幻想戰聞錄」（QQ 群號：296724892）和「鄉里奇談」（QQ 群號：798734919），歡迎各位有意進行東方同人文創作的同好來大顯身手！

《東方同人文激勵計劃》是東方淑茗齋，炎上書屋，濁浪文工團，鄉里奇談聯合發起的長期性同人文創作活動，在上述 QQ 群的活動文件夾中上傳您所創作的文章，即可獲得激勵積分兌換周邊獎勵！詳情：https://www.bilibili.com/read/cv16430310

東方小鎮時代傳說級同人中篇《人間之里－閑庭信步》在完結十年後的今天，終於實體化了！這個影響了一代創作者的幻想鄉，炎上書屋傾盡一切向諸位獻上！群號：732696486，通販地址：
https://item.taobao.com/item.htm?id=714211359769

「炎上書屋催更計劃」，給書屋上的文章寫 30 字以上文評，即可獲自動獲取積分兌換書屋周邊獎勵！還有機會入選炎上書屋的每周同人文推薦。詳情：https://firebook.store/post/151

我在找戀戀：最初瞭解《東方》，非常喜歡考據。而且《東方》不僅是「富含」日本文化，也有許多西洋文化。我為《東方》，努力瞭解日本，買了本日本神話，讀了芥川龍之介，漸漸深入，讀了《平家物語》《我是貓》等日本文學。我開闊了眼界。後來不知為什麼，我又開始涉獵整個世界。《東方》也許是罪魁禍首。《東方》的魅力就在於她能包容許多。一個角色，性格、外貌都能與原來設定有極大反差，但不影響。真是《東方》特色。

FIND 真心：大家好，這裡是《射命丸文的寂靜的故鄉》與《射命丸文的西間坊紀行》的遊戲開發小組「鵺醬心醬製作委員會」，目前我們的遊戲製作正在銳意進行中。《射命丸文的寂靜的故鄉》將是一款免費的 3D 射擊 RPG 恐怖劇情遊戲，而且最大支持二人連線。我們的遊戲開發進度最近剛剛超過了 50%，不僅包括了多位特性鮮明的可用角色、多種武器、上百種技能搭配和超過 70 種敵人，還包含了 1：1 尺寸的幻想鄉實景 3D 地圖。你將漫步在毀滅後的幻想鄉，為拯救其它倖存者而戰。請關注我們的遊戲進度@B 站 UP 主「熱心市民封獸鵺」&「FIND 真心」，以及群號：439182576。我們遊戲的最新 PV：
https://www.bilibili.com/video/BV17m4y187Ch

《東方獸王園》機制溯源

—對戰型 STG 的歷史

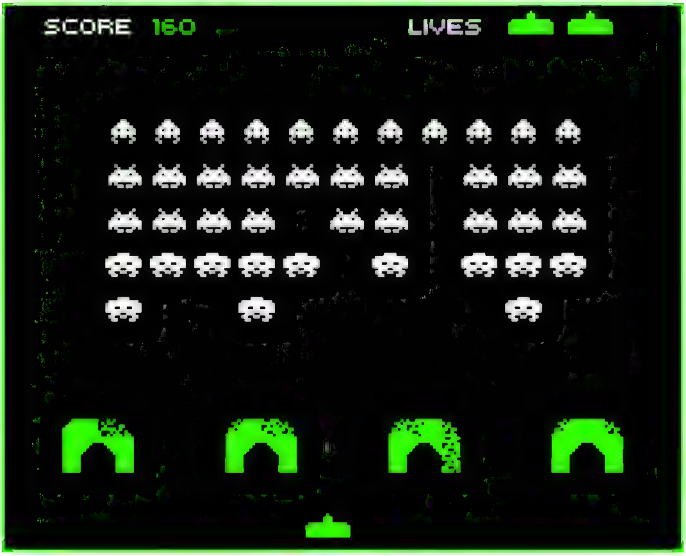
院長 Each

本文討論 TH19《東方獸王園》的機制設計思路，雖然目前只有體驗版，正式版及更之後的補丁應會調整不少內容，但其基本範式已可確定。遊戲機制的設計不是無中生有，也不是用現成素材拼湊出一個所謂的成品，而是在理解自古至今演化動因的前提上，作出有的放矢的革新。希望本文的考源，能對有心從事 STG 研究和創作的讀者有所幫助。

老難題「STG 如何做對戰？」

1978 年 TAITO 的《太空侵略者》(Space Invader)在針對現場零散客群的街機平台上，確立了縱向俯視角 STG[1]以 1PvE 為核心體驗的製作範式，其中敵機携相對更高密度的敵彈沿版面下壓，自機主要活動於版底以便玩家觀察其彈道。

[1] 即狹義 STG，下文起 STG 一詞均指這一類別。而廣義 STG 是以即時制爲前提的廣義 ACT 的一部分且包含 FPS、TPS 等子分類。



5 圖 1：《太空侵略者》

在這些設計的限制下，多人合作遊玩的平衡性自然難以調整，因此到 1985 年機台功能擴充而允許多人同台遊玩後，2PvE 雖然會出現玩家彼此認錯自機、爭搶資源的問題，基礎 DPS 也是 1PvE 直觀的 2 倍，最突出的作品是 KONAMI 基於 2PvE 的《兵蜂》（ツインビー／TwinBee），其玩家可以主動分享自己的殘機來復活已用完殘機的同伴[2]。

[2] 胡注：這在台灣有個說法叫「借命」。

圖 2：可雙人合作的《兵蜂》

另一方面，STG 多人對戰遊玩模式的製作就更是舉步維艱，至今僅分為兩大類，或者當真把 1P、2P 塞進同一版面（不同屏幕的連線，橫版 FTG 則和早期的俯視角球類 SLG 一樣，更容易讓玩家同台競技）而傾向於關注威脅更大的敵彈而非不太需要瞄準的敵機，或者把玩家分在不直接連通的版面內各射各敵。ACT 操作可行性的一大來源是自機相對於敵方的速度優勢，既然 STG 中直接威脅玩家的是敵方角色量產的敵彈，PvE 的敵機在發射子彈時就不能有太大的初速度，以免玩家難以把握彈道的起點，玩家也因此不太需要費心瞄準高速移動中的敵機了。換言之，基於 PvE 的 STG 如果照搬自機設置來做這一種正面交火的 PvP 模式，隨機性便會過大，不得不為玩家提供更大的容錯空間，可玩家對戰起來也難以像後來居上的 FTG 那樣構築和踐行什麼直接作用於對方的策略。

圖 3：《Spacewar!》（圖源：https://www.thoughtco.com/）

這一機制起源於世上最早的電子遊戲——1972 年還在圓形屏幕上的《Spacewar!》，至今也沒能複雜起來，這方面爭議不大的代表作是 1975 年 TAITO 的《槍戰》（ガンファイト／GUN FIGHT），以及 2005 年グレフ的《旋光輪舞》（旋光の輪舞／Senko no Ronde），在這些看似可以 360 度射擊的遊戲中 PvP 雙方都難以射中敵機，無一例外，結果總是和 TAITO 橫向的《超能力大戰》（サイキックフォース／Psychic Force）系列一樣，變成了以 FTG 系統（如果有）的對戰為主軸，再搭配少量的近戰 STG。另有 1999 年 I-System（アイシステム）的《CHANGE AIR BLADE》放棄了直截了當的公平性，設計讓 PvP 雙方交替扮演 PvE 的自機和敵機 Boss。

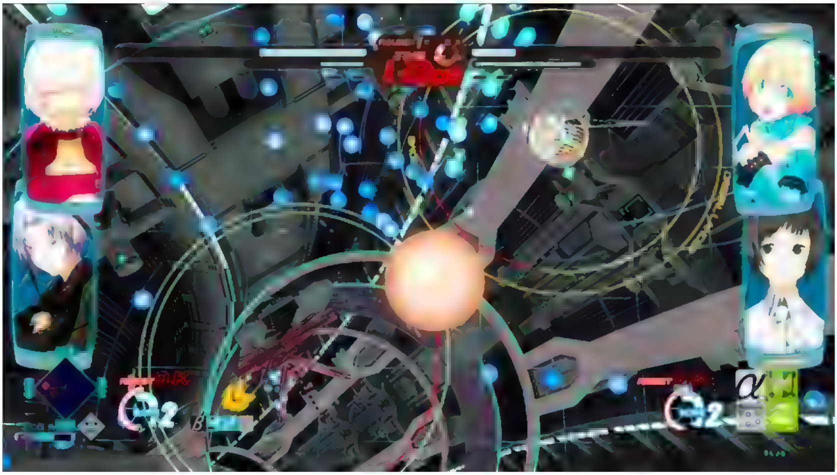


圖 4：《旋光輪舞》

ACT 以即時制為前提，街機平台上或者應用了 VR 技術者，更可要求玩家依賴體感，進行下意識的操作；但是鍵盤、手柄、觸屏等家用廉價輸入端的遊戲，就必須分配好玩家有限的注意力和操作能力。STG 難做 PvP，癥結便在於很容易就要求玩家同時下太多判定、做太多事了。且不計輔助功能，PvE 首先要求了走位、（遠距離）瞄準、射擊三大類行動，然而普通玩家往往只能聚焦於其中的一兩類，在此基礎上設計 PvP 則更需要玩家關注乃至預判敵機、敵彈的運動軌跡。縱軸或者橫軸的卷軸 STG 降低了瞄準難度，因此幾乎取代了 360 度旋轉的 STG；同理，連射功能也在 STG 中基本取代了要求玩家控槍甚至管理彈藥資源的點射。即使如此，將走位和出招兩類近距離行動緊密結合且更直觀地支持 PvP 的 FTG，之後也迅速取代了 STG 在街機平台的霸主地位。

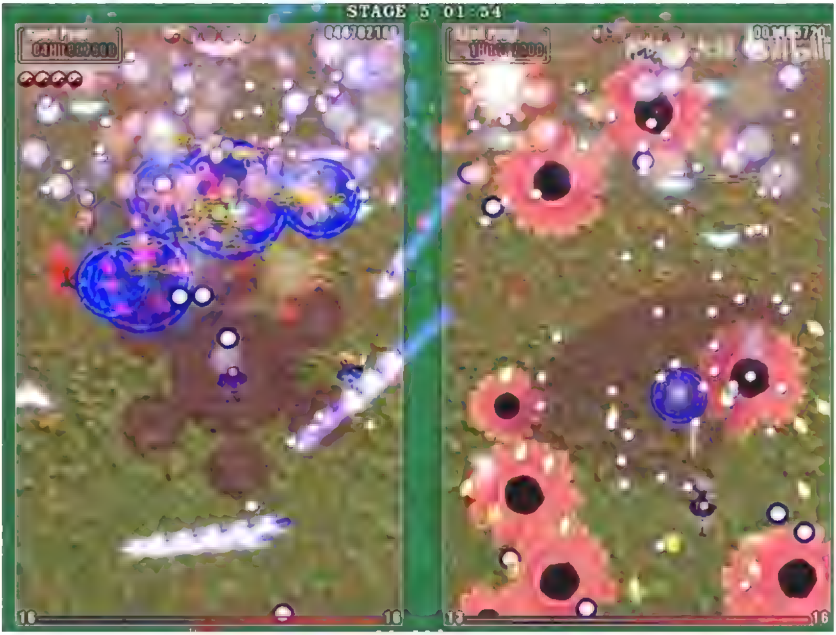


圖 5：TH9《東方花映塚》中每個自機的形狀大不相同的「固靈圈」（左：幽香花形；右：咲夜扇形）就是基於走位的近距離技能，讓自機在遠距離和近距離上都有事可做，再用敵機的減速來强化擦彈，類似 ACT 近距離格擋的手感。《東方獸王園》亦沿用了此一機制。

率先打破了 STG 難做 PvP 模式的困境，從而奠定了後一類對戰 STG 的作品是 1996 年 ADK 的《Twinkle Star Sprites》（ティンクルスタースプライツ，或譯「夢幻小妖精」，下文簡稱 TSS），直接參考的對戰 PZL 是《魔法氣泡》（ぷよぷよ／Puyo Puyo），讓 PvP 玩家在各自的版面中迎戰相同的雜兵敵機，進而影響敵方版面、增大其難度。機體只有主角的一個 PvE 模式附帶較多劇情，但機體總數多達 13 架，機體之間的平衡性差强人意，又因為根本不需要直接瞄準不同版的敵機，玩家只是各湊各

的連擊，以期其在敵方版面內的效應能碰巧難倒（底力更低的）對手，也不利於劍指打分的競技玩家在戰前謀劃對策。

圖 6：《Twinkle Star Sprites》，其作畫也和不久之後的《東方》STG 一樣，是繼 1994 年彩京的《GUNBIRD》之後，參考日本 RPG 來設計了形似少女漫畫的人物造型。

總之，《TSS》作為對戰 STG，在機制方面，操作門檻和當時越來越難的主流 STG 相比，故意調得很低，是用平衡性換取娛樂性的 STG，其對戰，是**犧牲了刺激性的間接對戰**：玩家操作的自機無需瞄準高速移動的敵機並回避其高速的子彈，只是有時候需要擊破這兩方面的速度都比真正的敵機更低的替代品，和雜魚敵機一樣都是由系統生成並控制的。

《東方》為對戰 STG 交出的新答卷

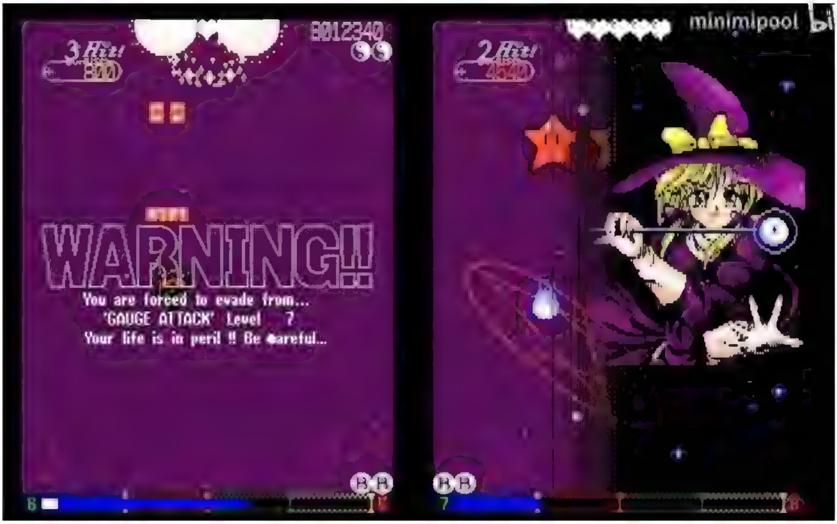


圖 7：TH3《東方夢時空》

ZUN 最早在 1997 年的 TH3《東方夢時空》中效法了《TSS》但僅限同台 PvP，再在 2004 年的 TH9《東方花映塚》中完成了自己理想中擁抱隨機性但又更親近打分玩家的換皮版《TSS》(遊戲原文：ティンクルスタースプライツの皮を被った)，這便是《東方》STG 至今挑戰過連綫 PvP 功能的唯一一作了，再受制於日本遊戲薄弱的 PC 網絡環境，延遲長的問題還是不可忽視，但願這次 Steam 平台的網絡服務效果能讓各位玩家滿意。

《花映塚》同時也是 TH18.5《彈幕狂們的黑市》之前有隨機 Boss（僅限頭尾所以不太影響難度曲綫的穩定性）且自機數量最多的一作，雖然不是投幣制的街機遊戲，但不能被選為自機的莉莉白相當於《TSS》

中的死神，功能也是横插一脚以免對戰拉得過長從而無趣了，即 ZUN 在 TH9 的此處參考《TSS》而采用隨機性的目的為節省玩家彼此的時間，而非期望玩家為了直觀的概率而浪費眼前的一點又一點時間，乃至陷入以 JRPG[3]為代表的膚淺遊戲。《花映塚》中彈幕的隨機發射方向大都經過密度不規則的設置，大部分還都是自機狙，設計目標也是像 PZL 一樣提示玩家更優的解法，暗中降低了對背板的要求。

《TSS》一般而言不算是彈幕 STG，而 ZUN 是以彈幕 STG 為前提來應用《TSS》的系統的，結果就是更加强調玩家的走位，為此在《花映塚》中放棄了 STG 常備的連射功能，和趨於 PZL 化的少量 STG 作品一樣重新采用了點射機制，同時卻鼓勵玩家壓抑射擊的欲望來保持連擊，另外還簡化了自機火力的成長系統和敵機的耐久度設定，免得玩家額外分心，具體表現為用通用的 rank 系統和 level 系統來代替基於 P 點的火力成長路綫。玩家必須在熟悉系統後，規劃引爆各類敵機的順序來對敵方間接施壓，可以說一反街機 STG 中已然流行的低門檻的爽快感，再像《太空侵略者》那樣，將對策略性的强制性要求重新植入了遊戲。射擊不再是主要攻擊方式，在相同的鍵位上成為了需要蓄力的單鍵多段技能的前奏，堅持射擊則只能故意不蓄力、像早期 STG 一樣點射，本來單獨計數的 bomb 系統也被融入了這個單鍵多段技能，因此 bomb 按鍵被用於越級釋放（有消彈功能的）該技能。

那麼多年後 TH18.5《彈幕狂們的黑市》的隨機性又如何呢？所謂的 Roguelike 這一次要遊戲分類並非嚴格基於機制或者題材來模仿 1980 年元祖《Rogue》的哪個部分，Roguelike 常見的特徵是隨機小地圖及其中生成的敵方單位，然後玩家為了有限（總要玩家覺得「就差一點」）的

[3] 日本 RPG 不直接源於 TRPG，後來便在開發成本更低的手機平臺開了 ACT 機制的倒車，回頭 TRPG 化來勉强仿製燈紅酒綠批發量產素材的綫上賭場了。

資源需要多次考慮冒險博弈，選擇總是先體現為定向的移動，但後者同時更是源自 CAPCOM 的 Survival Horror 類別的核心特徵。和部分 TRPG 化的日本 RPG 情況相似，市面上標榜 Roguelike 的作品大部分都是撿過時了的低成本機制拼湊出來的，作者也傾向於接受甚至主動調侃其低劣的平衡性和一體感，發展至今有了《殺戮尖塔》（Slay The Spire）等更加綫性且地圖功能簡化、細分的作品，題材也逐漸脫離了地牢等密閉廢棄空間，但這裏我不再使用定義更加混亂的 Roguelite 這一不必有的小眾分類。日本的 Roguelike 游戲以《不可思議迷宮》（不思議のダンジョン，商標權在チュンソフト）系列為代表，不少不始於遊戲的巨型多媒體 IP 都有請チュンソフト代工製作再利用現成素材的遊戲版本。

TH18.5 的流程就相當綫性，甚至可以說是萬變不離其宗，還是《東方》STG 的常用框架，幾乎每關都是在固定幾個 Boss 之間隨機而流程更短，然後幕間添置裝備時可選裝備有部分隨機，少量裝備的效果也是局部隨機的，但因為道中雜兵敵機和特定 Boss 的主題無關了，其彈幕也就變成了數種彈道的隨機組合，結果難以背板規劃，的確比 Boss 的彈幕更不利於缺乏底力的新手玩家入門，即難度曲綫的起點可能更高了。為此，ZUN 特意强化了部分裝備來讓玩家可以在解鎖後提前帶上，再根據自己的裝備來從頭决定打法。換言之，TH18.5 隨機性設計的本意之一是降低門檻以及慫恿玩家嘗試各類特色功能（而非同類功能配上不同數值兌出來的不同版本）來給自己找樂子。隨機性機制的設定雖然表現為卡牌，但 ZUN 諷刺的就是 TRPG 化的日本 RPG，他不再配上育成系統和各種 TCG 常見的隨機機制，免得日本 SRPG 中日漸替代多層菜單的棋牌這一無謂且簡陋的形式喧賓奪主。以 FTG 為主的橫 ACT 作品群中的隨機性設計不一定來自於 ZUN，但為了 FTG 的公平性，基本上也都設置為作用於全域，不直接偏向任何一方。

本次 TH19《獸王園》的設計思路是進一步改進效法《TSS》所得的 PvP 機制，雖然重製了引擎，但自機部分的設置框架基本一樣，隨機性

也體現在道中的隨機彈幕上，但 PvP 面對的敵陣依然會是相同的，分段的蓄力條比 TH9《花映塚》的更直觀了。體驗版還是 5 個自機，正式版已知有 19 個自機，複用大量現成的角色和背景素材，所有自機僅在 PvP 模式中可選的一套裝備，裝備是沿用了 TH18《虹龍洞》和 Th18.5 部分素材的新卡牌系統，性能有改動，僅限於被動效果，不再像TH18.5 那樣還有需要額外鍵位來主動觸發效果的卡牌，劇情模式擊敗對應角色會隨機獲得對應的兩種卡牌之一，並在該流程內自動裝備上。該系統基本無關乎劇情設定（因為沒有交易），是給 PvP 模式增加隨機性用的。體驗版比 TH9 的體驗版多了到 3 面為止的劇情模式，少量對話不同於正式版，以免劇透[4]。

《獸王園》機制的重大改動在於簡化的血量、多段生成（擊破一般雜魚可能生成純靈，擊破純靈、動物靈則在敵陣生成動物靈，以上所謂的「敵靈」均有碰撞傷害，動物靈種類和 TH17《鬼形獸》的一致）以便雙方互動並增加隨機性的敵機，以及正式區分了為 PvP、PvE 設計的不同的遊玩節奏。同類設計在 TH9 中也有過，即基於 PvP 模式來設計攻擊更激烈的 PvE 模式，但 TH9 的 PvE 模式到後期如果自機一直不中彈，AI 敵機便幾乎不會中彈。

換言之，玩家在 PvE 模式中難以像在 PvP 模式中那樣堂堂正正取勝。因此 TH19 把該條件改成了擊破敵機在更早就會無視蓄力直接釋放的大號替身，擊敗了後敵機血量也會被清空，讓玩家覺得自機直接擊破的敵機替身和間接擊破的敵機更像是一體的，單看自機所在的版面就更像是技能統合後的常規 STG 了，哪怕敵方 Boss 的出現頻率低了點。另外，TH9 不允許同時出現兩個替身 Boss，結果玩家利用這一機制便會削弱平衡性，Th19 糾正了這一點。PvP 常見的問題是玩家要優先關注敵機及其

---

[4] 已知 PvP 模式下有少量對話位置錯誤，那是 bug，不是故意修改出來的。

產物的舉動，因此作者不能在背景素材上作太多動態變化使玩家分心，但卷軸 STG 的卷軸是單向滾動的，而《TSS》以來的關卡進程又取決於敵機的登場和舉止，結果是 PvE 玩家難以結合背景素材的變化來把握進程，而 TH19 新加的大號替身會在特定時間段被敵機釋放，由此這個問題也得以初步解決。另外，TH19 更改了鍵位後，連射功能也被加了回來，PvE 玩家不再需要被迫點射，只要 STG 底力足够，敢於操縱自機靠上去固靈，完全不主動點射也可以順利通關劇情模式了。

《東方獸王園》基礎設定的背景

院長 Each

本文以石頭、土地、動物三個主線入手，簡介《東方獸王園》的基礎設定是如何和以往的各部官方作品聯繫起來的。

一、新又不新的伊奘諾物質

像一般的小數點 STG 一樣，《獸王園》在 PvE 的劇情模式中固定了各面的背景素材，**只有 Stage1、2 是隨機 Boss**。清蘭和娜兹琳在各自的 Stage 3 以不同視角共同敘述同一事件，就提及清蘭在背景素材相同的該處戰鬥時遺失了本次（從異空間？）帶出來而被娜兹琳探測到了的寶玉。

清蘭用來給月兔製作地上樂園的寶玉是她本來要在 TH15《東方紺珠傳》的任務中用的道具，配合的自然是 TH14.5《東方深秘錄》中探女和哆來咪協力製作的月都的力量石（Power Stone，被魔理沙回收後又被紫奪走了，紫說要用來使幻想鄉更加多樣化），不等同於娜兹琳出發前已從敵方彈幕中獲得過的原石。娜兹琳這次出動是為了追蹤寶玉且之後會前往其他場景，所以必然是當時位處 Stage 3 背景素材對應地點——秘天崖的角色撿走了寶玉並帶至別處，可見寶玉易手的場所是有選定了的，不能發生在別處，該寶玉或類似的物質最終也會被用來建造「獸王園」而非單純的月兔的地上樂園，寶玉本來是用來給月都遷都用的，不過清蘭到頭來也會名列「獸王」，因此她的故事標題是「苟且之都」。

娜兹琳從原石中發現了毀滅性的魔力（破滅的な魔力），並感到似曾相識，另一邊是魔理沙發現靈體都被未知魔力操縱了，清蘭還懷疑是

污穢在影響獸類。TH19 的次要敵機分為二層，擊破純靈（ピュア霊，ピュア一詞之前只被用於純狐，《東方智靈奇傳》第 4 章第 2 話已知怨靈的形成條件也包括純化）之後出現動物靈的機制是參考了《東方三月精》漫畫第四部結尾的妖精異變，當時幻想鄉各地大量妖精突然失去了生命力所以變成了無害但吸引怨靈的石櫻，已知純狐可能有這種能力，但赫卡提亞懷疑的是地獄中期待著破壞性改革（破滅的改革）的鬼。隱岐奈從背後監控幻想鄉的兩大類魔力（即生命力、精神力），但也沒發現真凶，最後頂罪把他們復原了，靈夢、魔理沙手中的石櫻獲得了生命力，就變回了妖精。更常見的是罪人遺體被大地純化後在地底生成的有害石櫻，兩種石櫻都會吸引怨靈，從而間接地將所在地的環境變得像是地獄。TH17《東方鬼形獸》中的動物靈曾被袿姬用造形術消除過肉體（生命力），TH19 的則被破壞性魔力純化形成純靈，玩家擊破黃色的純靈後原色的動物靈便被釋放至敵方版面。純靈呈黃色是因為 TH15.5 曲名〈地の色は黄色〉，取自《千字文》的「天地玄黃」，後來赫卡提亞也稱石櫻純化過程要用到大地之力[5]。

TH18《東方虹龍洞》中龍珠被用來製作能力卡牌的原理是複製角色的能力，和陰陽玉的原材料同屬伊奘諾物質。更早在《東方香霖堂》小說中霖之助曾提出另一種伊奘諾物質，在外界被看作是恐龍骨，在幻想鄉則被看作是龍骨從而獲得信仰，作為龍復活時可能帶動周圍環境變得像是海洋，即創造出幻想之海（幻の海を創ろう）。TH19 引出了一種新的物質叫做「寶玉」，綫索就藏在娜茲琳劇情標題「寶玉的裂縫」（寶玉の綻び）之中[6]。

---

[5] 原文台詞：「通常は肉體を消滅させて魂を純化するには大地の力が必要ですから」

[6] 如《紅樓夢》參考《西游記》設定女媧煉石補天，補的就是天穹的裂縫，也是單單剩下一塊石頭，被變成和賈政之子一起出生的通靈寶玉，使之得名爲賈寶

TH19 的寶玉（或其原材料）作為伊奘諾物質之一，其功能是改造環境，因此 ZUN 選中了《紅樓夢》中本來要被用於補天的「寶玉」。娜兹琳先發現其原石再尋找清蘭的寶玉，是因為二者不同但有相似之處，開采原石的劇情少不了魅須丸，但這次原石是純化動物靈所得的造物，潛藏其中的魔力和純狐才更有關係。不過娜兹琳至今和純狐只有幻想鄉彈幕烟火大會上的一面之緣，她感到熟悉是因為曾隨毗沙門天住過位於天界的「四天王天」，而東方的天界是基於要石的。TH10.5《東方緋想天》中永琳提及天界建立時拔出了一大塊要石，大到曾經直達地底之國（地底の國），即之後在 TH11《東方地靈殿》中登場的舊都，引發的地震則招致了地表生物的一次大滅絕。當時比那名居天子只是震倒了神社，但後來 TH15.5《東方憑依華》中夢境世界的她自稱有毀滅性的力量，號稱要毀滅天界、地上、人類來形成新的生態圈，暗示當年建立天界的目的就包括了滅絕恐龍、換上哺乳類[7]。花崗岩的成因是火山噴發後熔岩冷卻再在地底受壓，其主要成分就是石櫻的原型——石英，因此 ZUN 早就借永琳之口將要石的原材料設定成了花崗岩。花崗岩密度高，所以 TH17《東方鬼形獸》Stage 2 的標題「御影石の赤子」還將牛崎潤美所抱石頭嬰兒的材質也設定成了花崗岩。

人類也是動物，Th19 中純化動物靈（帶有少量生命力，被袿姬用造形術摧毀後才不敵墳輪）的副產物，和之前純化罪人靈魂所得的石櫻、純化妖精所得的另類石櫻具有類似的基礎性質，即改造所在地環境的能力，赫卡提亞也說過要拿幻想鄉的妖精石櫻去製造一個有生命力的新地獄，娜兹琳是住過天界所以對原石中毀滅性的魔力感到熟悉，因為天界的建立過程中包含大量石櫻的要石就曾導致了恐龍的滅絕。當時哺乳類

玉。需要注意，賈寶玉是神瑛侍者轉世，並非寶玉轉世，只有所謂的脂批本混淆二者。

[7] 夢境比那名居天子台詞：「……天界を滅ぼし、地上を滅ぼし、人類を滅ぼし……」

還沒有統治地表，但恐龍也是動物，其遺體當然也會形成石櫻。TH17.5《東方剛欲異聞》提及血池地獄的成因，該設施的功能是削弱乃至吞噬罪人，結果形成了石油之海，石油也被設定為加工罪人所得的產物，是生命的恐懼、悲喜、憎惡（主要成分）和怨嘆，也包含了欲望，後續加工還要用上直連的灼熱地獄。這裡自然是擴充《東方茨歌仙》漫畫第 3 話的設定，其中吸引怨靈的還有金砂，而金砂被設定為罪人欲望的結晶之一，同理還有水銀是求生的欲望，砒霜是殺人的欲望，都是通過設定把作為工業原材料的礦物和罪行綁定到一起，借著佛教理論批評工業。那麼，原石的魔力可能有特定來源，**但動物靈生命力的純化產物本來也會有類似石櫻的改造環境的效果**，並且也包含了某種欲望。

花崗岩的成因是火山噴發，而火山噴發如今不會改變內陸土地的測量面積，只會改變土質，但幻想鄉沿用下來的土地面積測算法可能還會受干擾。接下來，要從幻想鄉建立前後的日本土地制度變革作為線索，來解讀近幾作引出的「市場」與「地權」等概念。

二、從秩父起義到幻想鄉的地權純化

ZUN 將博麗大結界的建立，設定在日本明治期間為了從農業國轉型、增收軍用稅款而掀起的、急就章的土地政策變革之後。當時先是明治二年(1869)初建負責測量、統計全境國土的部門，再是明治四年在廢藩置縣後中央才正式有權到處勘測，年底的十二月[8]起發行地券來證明土地的歸屬，再是明治四年二月解禁土地交易，再是改曆後的明治六年即 1873 年改革地稅，將米本位的地稅政策變成了金本位，明確地權，以土

---

[8] 編注：此為舊曆（和曆），舊曆明治五年十一月九日頒布改曆詔書，宣告自十二月二日的翌日起改用西曆（格里曆）為明治六年 1 月 1 日。我們按照論文寫作規範，舊曆日期使用漢字數字，西曆日期使用阿拉伯數字，以免混淆。

地面積和肥力按比例計稅，到明治十四年(1881)落實於全土，但明治十五年才公布了首份全國土地面積的測算結果，而且使用的勘測技術就有缺陷，又是由臨時學習技術的外行人協力勘測，不然出成果還得更晚，結果自然有許多重報、漏報地權的疏失，也當然出現了一批故意漏報以避稅的地主；同時，剛建立的貨幣系統也極不穩定，地方政府自己發行了大量空頭支票，結果增大了農民的經營成本，還有大量官員和幫派勾結侵占土地，激化了官民矛盾，以致大量農民起義，最有代表性的是 1884 年的「秩父事件」。

秩父事件是日本近代史上規模最大的農民起義，起義的農民主要來自秩父市，還有部分來自附近群馬、長野（ZUN 的故鄉）這兩個同處內陸的縣，1883 年起逐步結成的「秩父困民黨」因為警察到動員大會上抓人，一度攻占了東京八王子的警察署，最後在 1884 年 11 月轉戰至長野時戰敗，同月隨之結成的「武相困民黨」直到次年仍在各地打游擊，而 ZUN 設定的博麗大結界的建立時間，按天狗新聞的紀年倒推出來，正是 1884、85 年，即明治十七、十八年之際。TH19 的地權問題顯然也是大結界建立以來積攢下來的歷史遺留問題；而除了已知的地震，火山活動也能促成幻想鄉全境地權的重新測算，火山灰可以大面積播撒石英、降低肥力，而火山灰堆積、岩漿凝固後更會改變地勢。

明治政府後來便又出台了相關政策，把一度收歸國有的土地返還給原地主，這類訴訟始於 1889 年，已經是幻想鄉與世隔絕之後了，但其法定的受理機構兜兜轉轉，最終判決還要得益於二戰後 1951 年新憲法重建司法機構，這期間政府手握名義上的地權也無法直接利用土地。無論幻想鄉的地權是否有收歸國有，在博麗大結界外的人們也無法處置內部的土地。相關法案連土地的所有權和使用權都未明確區分，更何況法定義務，結果也加重了戰前戰後工業化乃至泡沫經濟期間過度開發自然資源、炒作地皮的惡果。近年來日本城市設計常常走到另一個極端，方案中多用「**純化**」一詞來强調要貫徹决定用地的單一目的，也可以說是

放棄徹底改正地權問題後，起碼在利用方案上儘量顯得條理分明。

日本最早通行的土地面積測量法，是 7 世紀大化改新時效仿唐朝體制所得，當時日本朝廷為了從地方豪族手上壟斷地權，參考中國《九章算術》的人力測量法，採樣過程理論上只適用於圈出方形的平整道路，分配記錄田地所屬的同時為之製圖，近代複雜化後可以更精確地應對更多種類的常見多邊形外沿。為了榨取農業勞動力的稅法屢次受挫，結果是 772 年重施的《墾田永年私財法》(最初提出是在 743 年，765 年一度廢止過）被踐行了下來，承認了開墾土地的農戶對土地的永久私有權。再者，幻想鄉位於山區，地勢不平整，只適用於平整耕地的算法難以應對全境的地勢變化。基於相對固定的海拔高度的三角測量法可以克服這個問題，但日本在全國推行三角測量法一事始於大結界建立前夕的明治十六年，到大正二年才初步完成，再到本世紀的 2002 年和全球基準同步。大結界的運作機制也會妨礙從覆蓋面積外入手的選項，《東方茨歌仙》第 25 話魔理沙提及探索幻想鄉外圍的經歷，她往外飛無法飛到直觀的邊界上，周圍的環境會按周期重複，掉頭則會直接回到原點即博麗神社，因此也無法逐步測量。靈夢則引用大結界作者紫的發言，說幻想鄉對於一般的觀測者而言是不存在邊界的非歐幾里得空間。

千亦的市場暴露了幻想鄉的地權問題，激化矛盾的則是搶著占地的各方勢力，而能輕易通過改變地勢讓測量乃至占地行為無效化的角色是天子、神奈子、諏訪子、袿姬、石長姬等角色，而月都的遷都計劃也可以算是未遂的占地陰謀。其中，天子從設定文檔可知是出生於地面的幻想鄉，作為比那名居家的一員協助名居家管理幻想鄉的地震，而名居家是直接受命於天人大村守，至今依然在妖怪山保有祠堂，即依然可以稱作是在幻想鄉保有地權。但是，天子在《東方文果真報》中曾在報刊上自稱是在天界出生的天人，當時都市傳說異變依然作用於幻想鄉全域，比那名居家在幻想鄉的地權如果還有也可能藉此無主化了，即負責管理地震的一方失去了對土地的法定處置權，土地成為了無主地（拉丁語為

terra nullius，正式版可能會用到）。縱向的彈幕STG大都放棄體現地形差異，但小數點 ACT 作品從 TH17.5 起已經讓自機回歸地面，且設置了大量的地形差異，之後的同類作品若要加入（比之前 FTG 中的天子、諏訪子的技能）更動態的地形差異，劇情中也會有能導致大範圍地勢變化的異變，以便沿用大致設定好了的地點，還要沿用其液體主題的 ACT 系統。

三、魚龍信仰與日本地圖的神話

幻想鄉依然是農業社會，而《東方》中在水體中來去自如的龍神，源於日本農業當作民間道教的水神來信仰的龍神。根據《東方求聞史紀》中阿求所說的，還是地球上一切生物的神、幻想鄉內地位最高的破壞神兼創造神，也能製造地震；紫建立大結界時是向龍神宣誓了忠誠，而博麗神社多多少少也會信仰龍神，龍神也可以算是幻想鄉名義上的地主之一，或者說是看護著有信徒即生物在的幻想鄉。天界的大滅絕沒怎麼傷及水生動物，大量稀有物種依然被保留在三途河水域（龍神信仰的一大本營）中，但根本動機未知的滅絕地面生物一事依然是和龍神為敵，按照霖之助的理論甚至可能真就消滅了大量的龍，月都淨化污穢的做法如果放在地球上就更加不會為龍神所容。

與大結界的建立形成對比的，自然是同年發布了體驗版的 TH10.5《東方緋想天》中天界的建立，都是從地面出發成立一個新的異界，後者的建立動機是站在大滅絕反面來力求保存物種，也有威脅人類生存之嫌；龍神知道天界的劣迹，所以向妖怪賢者們發了難。後來 TH15《東方紺珠傳》若非永琳挑了擔子，遲早也要由幕後的紫甚至龍神出面對付月都。同理，TH17《鬼形獸》和《東方智靈奇傳》漫畫中的異變雖然得以解決，但多少也都算是是非曲直廳負責管轄幻想鄉的兩位閻魔失職所致。

《東方智靈奇傳》中與幻想鄉為敵的案件主謀瑞靈其名字諧音蛟字，對應其潛伏於少量液體然後操縱宿主、奪取其魔力的能力，類似龍神的能力但不限於水體。全名宮出口瑞靈的原型應是大本教主出口王仁三郎(1871-1948)及其教義論著《靈界物語》(自 1921 年起口述作成，當然晚於大結界的建立)，而自 1821 年作成的第一份可謂精確的日本全土海岸綫地圖《大日本沿海輿地全圖》(大日本沿海輿地全図)流行以來，以出口王仁三郎為代表的日本新興宗教家就屢屢借此宣稱日本形似一條龍，以便結合道教信仰。更之前概稱為「行基圖」(行基図)的日本地圖極不精確，但依然足以表示日本國內各地區大致的方位關係、行程所需日數，因此也流行了數百年，是江戶時期出版業發展後最先流通起來的日本地圖[9]。

在該類地圖的基礎上加上地震題材的地圖，把日本多發的地震描繪為下方巨型動物的活動，但即使標題寫明是鯰魚，作的畫也可能畫得像是有一條龍圈住了日本的各大島，即以當時日本人的地圖繪製技術結合更早就習自中國道教、佛教的龍脉、天龍之說，在解釋地震的起因時曾有混淆龍和鯰魚的現象，繼續認為是龍在底部圈住了並搖動日本列島來引發地震，但還不至於把日本列島的形狀穿鑿附會為龍形。因此可以說，在大衆認知中，是出口王仁三郎的《靈界物語》第 21 章帶頭將日本全國的國土形狀和龍神信仰直接結合到了一起，說國土是龍體所化因此成形至此，為龍神賦予了更多虛構的地權。書中的造物主是國之常立神，化生的龍神們替之引發地震，國之常立神為了懲罰人類親自又整治了一次大地，通過地震引發了一次大滅絕，使一部分版塊沉沒到了海面下，又新製作了一個最穩固的龍形的島(竜形の島)即後來的日本，龍形取

[9] 和上千年前身為玄奘三藏法師徒孫的法相宗僧侶行基倒沒有直接關係，只是借他違令傳教全國的事迹來烘托地圖的可信性。

自國之常立神曾化為的金龍之形，長寬都分毫不差[10]。

圖 8：左圖為《ぢ志ん乃辨》，即「ぢしんの辨」，作於江戶時期安政 2 年即 1855 年，用鮎魚作解釋的地震題材繪畫始於當年江戶地區的安政大地震，但畫龍的地圖遠早於此，例如右圖便為作於 17 世紀前半葉的《大日本國地震之圖》。

在大結界建立之前，在江戶時期傳說大鯰魚之前，和密教的天龍密切相關的龍神，自鎌倉時代起就被用來解釋日本的地震了。《東方》中的地震不必和這二者有關，只須和要石有關。

10「......その長さも、幅も、寸法において何ら変りはない。」，《靈界物語》第 21 章。

要石的前身是此類行基圖中大龍頭部寶劍邊上鎮住大龍頭、尾的球形石頭「動石」(動石)，源於之前地震的別名「龍動[11]」，ZUN 參考《帝都物語》最常用的第 4 卷副標題「龍動篇」即源於此。至於也被參考用來給天子設定緋想之劍的寶劍，也是源於密教天神的寶劍和寶珠，而非源於鹿島明神信仰，所謂的動石顯然也直接取材自佛教塑像中球體頂部分層堆起的如意寶珠。

如意寶珠典出《大智度論》第 59 卷，一說出自龍王腦部，一說是帝釋天的武器，一說是釋迦之前諸佛舍利所化。江戶安政大地震前當地頻繁出現的鲇魚被借用來解釋地震，代替了之前的大龍，此說靠低廉、高效的瓦版迅速流傳開了，鹿島明神信仰是因為其要石和韴靈劍(韴霊剣，鹿島神宮現存的複製品作於 1300 多年前，但是是單面開刃的直刀)的傳說而被糅合進去了。促成這一轉變的一大熱門作品便是引用常磐津節《老松》中始皇帝賜官於老松的典故，借地震之事諷刺雞犬升天的為政者軟弱狡猾、不問百姓死活的瓦版諷刺畫《お老なまづ》，據說出自作家假名垣魯文(1829-1894)和畫家河鍋曉齋(1831-1889)但不可信。

[11] 又作「龍王動」、「龍神動」，不知為何倫敦也曾被日本當局音譯為這兩字。

圖 9：《お老なまづ》，同作於江戶時期安政二年(1855)。

宮出口瑞靈全名公布至今，劇情尚未解釋她自己這個名字的來由，也沒解釋過她到底為何敵視博麗乃至幻想鄉，以至於偏偏要拿靈夢處理過的各大異變的當事人開刀。她的設定的解讀綫索，除了大本教義，就是博麗大結界建立前後幻想鄉龍神信仰的異同了。瑞靈還不會在 TH19 登場，要登場大概得等下一部使用《剛欲異聞》式液體主題機制的橫版 ACT 作品涉及龍宮的時候。在那之前，還請各位用 TH19 正式版的相關主題解解饞。

《東方茨歌仙》第 17 話中靈夢講解靈石信仰的同時就主動引援了本田親德(1822-1889)所創的本田氏鎮魂法（創立時間不可考但已知不晚於 1883 年，的確在大結界建立之前），其原理是讓石頭上憑依施術者自己的靈魂並致使石頭的重量發生變化。出口王仁三郎的大本教始於 1892 年即明治二十五年，但他自稱在此之前的 1888 年即明治二十一年就曾與本田親德有過一面之緣，在編纂大本教義時借此把本田也寫了進去，還把其鎮魂法和歸神法合並改造成了自己大本教的鎮魂歸神法，說 1897 年的時候已逝的本田化為「異靈彥命」（異霊彦命）傳教於他，以此對外解釋其於 1898 年與本田門人長澤雄楯之母長澤豐子合流、獲得並出版了本田的三卷遺稿一事。不過需要注意，在該話中，華扇作為親歷者，也說龍石這種石頭會隨著內部小龍成長一起變大，直到龍破殼飛天，同時會引發雷雨危及周圍，類似霖之助理論中的龍骨，但如果只是魚石，那麼再怎麼信仰也不會變大或者變成龍石，但龍石和魚石都會散發濕氣來影響周圍的環境。因此龍石雖然不是龍骨變成的，至今 ZUN 也未說明其來源，但作為一種龍蛋，其中的小龍也具備改造外部環境即石塊的能力，或者是有種特殊的石頭能够關住、圈養小龍，結果上看，是其內部特殊的龍或者魚間接影響了外界環境，不應直接與 TH19 的原石混淆。

鎮魂的最終目的不是靠傾注靈魂來改變小石頭的重量，但自 1907 年美國醫生鄧肯(Duncan MacDougall)宣稱測出人類靈魂的重量以來，包括本田在內的日本宗教家就常借重量變化之說來明證其靈力。鄧肯測算

死亡前後重量變化的樣品是 6 個人和 15 條狗，他的結論是人的靈魂重量最接近於 21.3 克，但狗沒有具統計意義的變化。ZUN 不是大本教信徒，他只是參考其世界觀設定法，即把各個系統的神話編到一起來批判時事以吸引日本讀者。後世日本的傳奇小說、幻想漫畫乃至 RPG 世界觀也用了這一套路數，比如高橋留美子漫畫《犬夜叉》也是如此並借用了本田於 1919 年的《真道問答》中首唱的一靈四魂之說，該說通過長澤傳至出口後再被改造而泛用到了一切事物上。龍的能力卡牌和魅須丸的勾玉同以龍珠為原材料，原理分別是複製魂魄乃至能力，以及將二者封入內部。同理，本來變重來壓倒背負者並非牛鬼這種妖怪普遍且有名的特徵，而是「子泣き爺」等妖怪的，可能會變成石頭，但都不會打從故事一開始看起來就是石頭，ZUN 特意為潤美設計了一個石頭娃娃，再將石頭娃娃和要石的原材料都設定為了花崗岩，也是借潤美的能力再次提示各位在《東方》世界觀中花崗岩的重量是更可調節的，而天人操縱要石的原理也是基於此，和本田式鎮魂法相通，但無關乎他人的能力。常用天然石材中，花崗岩密度雖大但非最大，壓縮強度最大的才幾乎都是花崗岩，花崗岩要石被從地底高壓環境中拔出來後，各方向上本來集中於要石的高壓傾瀉到了別處，這也是《東方》中拔出要石會引發地震的部分原理。天界建造時拔出的要石之前埋得太深，帶出了地底的石櫻和怨靈，加劇了對生態系統的危害，才有了第五次大滅絕，距今約 6500 萬年，永琳的誕生晚於此事。

《東方》中並非龍神的龍有多種形成方法，比如之後第 24 話中能操縱雷電的蜥蜴就可能變成龍。那麼，純化各種動物的動物靈的目的如果是催生新的龍，那麼原石作為純化產物就可能和龍骨、龍石具有類似的性質，毀滅性的魔力就是純化的魔力，也作用在了獸類角色和妖精身上，是因為龍神作為地球上一切生物的神，也可以說就代表了生命力，且其程度甚於妖精，因此清蘭懷疑是污穢影響了獸類角色們。但是，TH15 中純狐只能借來赫卡提亞手下的妖精，把她純化為污染月都用的髒彈。她自己沒有動機，恐怕也沒有能力去影響畜生界及幻想鄉的妖精

和各種靈體，即 TH19 的主謀當然不是她，但她這種能力在正式版中會和玉造魅須丸的一起被用來解釋 TH19 的異變。

結語：在眾多獸王之上

TH19 的一大幕後黑手（當然不是指清蘭這種小角色）在幻想鄉各地，用甚於純狐的毀滅性魔力刺激獸類角色、妖精及各路靈體，並把畜生界的純化為純靈並散布原石，目標不會只是個地權，何況大結界的建立雖然是設定在明治年間，但人類村落的設計基於江戶時期的史料，而江戶時期地權制度的特色是同一塊地皮可以同時歸垂直關係上的複數方（幕府、領主）所有，小範圍的也多是由團體而非個人擁有土地，還不允許未經鄰里同意而自行搭設建築。

日本泡沫經濟時期漲速最快的還不是地價，而是 STG 中天文數字般的得分，ZUN 在設計《花映塚》時就曾認為不應跟風而精簡甚至放棄可以用來引導玩家的得分系統，但如今的《獸王園》中能刷數值的只剩下每面到頭來不過三、四位數的連擊數了。ZUN 當然會在劇情中為各方的占地行為續寫一系列的限制甚至惡果，但容易用於諷刺各類通脹的得分系統也沒了踪影，甚至不像之前一些 STG 作品一樣用來表現自機在收集異變中的某種物質（比如春度、飛倉碎片、神靈，結果總被敵方利用），明明娜兹琳都收集到了原石，這是因為不會有多少自機真的到處去占地或者搜集原石，而黑幕本身就是會使用大地之力的。

嚴格說還不算是龍的龍主題已知有 3 種，爬行類（包括恐龍、蜥蜴）、鯰魚以及《東方鈴奈庵》漫畫第8、9 話的邪龍(造型已知來自阿伊努族蛇神)，而《東方》中大鯰魚至今只登場過兩次，一次是在 TH12.3《非想天則》紅美鈴的夢中，一次是 TH15.5《憑依華》夢境世界天子的技能中，都不算是屬於現實世界的。前者顏色黑黃相間，對應「天地玄

黃」的黑、黃兩色，放在一般的鯰魚身上是因稀有的白化變異而呈黃色，且被稱為太歲星君的投影(太歲星君の影)。太歲星君信仰和鯰魚沒有直接關係，ZUN 是通過別名為太歲的肉球將其與日本的地底大鯰魚之說聯繫在了一起。

此說主要基於唐代的《廣異記》，在與當年歲星相同方位上動土者掘出肉球，肉球即太歲，掘出者除卻不信鬼神的晁良貞均滅族。這些故事中的肉球如今被猜測是肉靈芝，ZUN 屢次參考的京極夏彥小說《塗佛之宴》也是如此設定的。太歲信仰基於虛構出來紀年用的歲星，大規模流行於宋代，且已結合了殷郊信仰，元末《法海遺珠》第 30 卷的太歲秘法便要動土沖犯了太歲（司地的殷郊將軍）者作法袪病。更往前，漢代王充向民間避諱方位的太歲信仰發難的《難歲篇》也提及了一種沒被他批判的說法，稱太歲作為天神「與青龍無異」因此體型巨大。至於日本與摩多羅神多處相似的牛頭天王，其八王子中的太歲神、歲刑神、歲破神、歲殺神，則是尚未與殷郊信仰結合的歲星信仰的變體。幻想鄉在命蓮寺設立之前沒有太正式的佛教信仰，大結界建立前自然不會直接信奉依託於佛教的摩多羅神，而日本動土工事前的地鎮祭供奉的「氏神」也沒有特定的來頭，只是之前這片土地上的族民信奉過的神明，動土方不必深究到底是哪個神，雖然祭祀的是別人家的偶像，但結果上可以算是祖靈信仰的變體。一旦深究大結界之前的地靈信仰，結果可能就會無關乎摩多羅而關乎先存在的某個太歲，且該太歲（曾）是幻想鄉的土地神。但是，如果摩多羅已經代替了性質相近的太歲，那麼本次更值得一提的大地主，就還是老生常談的另一名閻魔，或者石長姬、邪龍之流了。

相比於不少自機只是到處閒逛到最後挨一頓訓的《花映塚》，《獸王園》有更多的自機帶著特定的目標、特定的話題出發，每條劇情綫的面數是更少了，也沒了隨機 Boss 來增加總面數，但真正長的文章總集中於最後一兩面和 Ending，因此總篇幅只會更長，PvP 戰勝、戰敗臺詞的條數也會多上近一半的量。《花映塚》已經是系列至今各部分文本篇幅相

對最長的一部遊戲了，而今 ZUN 既然號稱了《獸王園》會有豐富的劇情，那就不會遜色於《花映塚》，請各位玩家安心期待。

參考書目

《龍の棲む日本》，黑田日出男，2003

《本田親德研究》，鈴木重道，1984

《大本七十年史 上卷》，大本七十年史編纂會，1964

《百姓の力》，渡邊尚志，2008

《明清期における武神と神仙の発展》，二階堂善弘，2009

淺談說唱歌詞中的「角色扮演」—以魂音泉為例

張吉訶德 [1]

近年來，說唱音樂在中文《東方》同人圈可謂發展迅猛。2019 年紐約花殘月發佈的〈空之火〉意義重大，是筆者可考的第一首收錄於同人音樂專輯的中文說唱單曲。從此之後風潮一發而不可收，異象聚合、地獄超甜、聲像構造等新老社團、知名主播 12dora 紛紛加入了創作行列。不但連續幾年圈內賀年企劃的舞台都能見到說唱的身影，東方 Liveparty 主催大米更是在 2021 年 7 月 24 日的鄭州開辦了第一次「THG」說唱專場。筆者也有幸參加了其中的一部分創作，親手把自己喜歡的要素融合起在了一起，整個過程相當愉悅。當年我認識日語說唱幾乎就是從魂音泉開始，聽說也有不少說唱聽眾是通過魂音泉認識了《東方》。大概這便是融合了各種元素的同人創作的魅力——不僅能讓「雙廚狂喜」，更能成為兩種文化的愛好者了解另一種文化的契機。

不只是日本的《東方》同人，YouTube 上近十年前就已經出現了以電子遊戲的故事作為背景而創作的英文說唱。國內雖然較晚，但最受歡迎的幾個同人大 IP 也出現了許多類似的歌曲。這在筆者看來有其必然性。更靈活的節奏與句式、更長的歌詞篇幅使得說唱天然地比其他的風格更加適合敘事和描寫細節。這在重視故事描寫的同人歌詞創作中無疑是一

[1] 張吉訶德 a.k.a. KnightZ，現就讀於東京外國語大學綜合國際學研究院。說唱歌手，作詞人，第一屆「東方九聲壇」入圍獎獲得者，第二屆評委，現有個人專輯《春江花月夜》。日語翻譯，多年來致力於日本嘻哈文化相關內容的翻譯與推廣，國內頭號泉學家（自封的）。

大優勢。除此之外，說唱受到其歷史發展的影響，在創作中極其重視歌手「角色」的塑造。其歌詞動輒千字，要在其中使自己以怎樣的角色形象（或者說人設）出現可謂是每一個說唱歌手都必須考慮的課題。而一邊扮演角色一邊演唱歌曲，恰恰也是同人歌曲的重要形式。

以往我們的歌詞研究涉及到聲韻、修辭、詞曲結合等諸多角度，但以歌者的「人設」為切入點的研究據我管見尚且不多——在同人歌曲中講述故事的那個正在唱歌的第一人稱「我」到底是誰？歌者究竟是站在怎樣的身份與立場與我們對話？究竟是化身為幻想鄉里的角色，還是作為一個「中立的講述者」，抑或只是「他自己」？不只是同人說唱曲，以這個視角去分析其他風格的同人歌曲或許也能為我們增添一個欣賞的維度，同時也能為創作者提供更多的參考和啟示。

要分析和批評「東方同人說唱」，那自然繞不開魂音泉。但由於他們歌詞文本量龐大，修辭偏好複雜，又加之說唱歌詞本就有極強的語體色彩，翻譯起來難度較高，這種種因素導致目前網上流傳的中文翻譯版本多有錯誤（非常慚愧，我早年也試著翻譯過一部分，但當時水平不夠，後來再讀發現也有許多問題）。這也導致中文社群中有關他們社團歌詞的評論與研究並不充分。所以在本文中，我將嘗試在解釋說唱歌詞中歌手的「本人」與「人設」的概念的同時，節選魂音泉不同時期有代表性的歌曲的歌詞及其參考譯文，並論證分析在這些歌詞中所表現出來的歌手「人設」及其重要性。

說唱中的「我」是誰？

「人設」一詞狹義上指動漫中**人物**角色造型、性格的**設定**。之後這一概念也延伸到了偶像、明星、網紅或者名人身上。經紀公司出於產業需要，為滿足受眾的消費期待，會使用各種標籤包裝其外觀與性格，使

其更具有商業價值。這便是現在網絡語境下廣義的「人設」概念。本文討論的更加接近後者，但又不完全一致。在說唱、搖滾等新興的音樂風格中，作者的「人設」其實更應該理解為作者在作品中呈現的「藝術人格」(personas)。其構建並非完全是出於市場運作的需要，同時也與創作活動直接相關，是影響作品呈現的重要一環。

「我」也是我創作的一部分

之前在我的字幕組群裡有觀眾提出過這樣的問題：為什麼說唱歌手翻唱別人的歌好像是一件不太自然的事？一般的流行歌手不乏翻唱別人的歌曲一炮走紅的案例，但說唱圈裡幾乎從來不會有人因此登堂入室。其原因之一可以歸結為，說唱是一種根植於「自傳」的音樂，有很強的「自白」性質，談論「我」的歌曲佔到很大比重。其歌詞通常就是歌手本人創作，內容也多為歌手本人的所見所想，與歌手本人的形象深度綁定[2]。

隨著不斷的發展，聽眾對說唱歌曲的娛樂性與使用場景都提出了更多更高的要求。因而其歌詞的內容越來越傾向娛樂化、戲劇化，多數說唱歌手需要為自己構建一個藝術化的人物形象以便於在作品中製造更多的娛樂效果或情節衝突。但與此同時，「保持真實」(keep it real)又一直是嘻哈文化的基本精神之一。聽眾在消費說唱歌手構建的角色的同時，又期望這個角色形象貼近現實。

因此可以說，在說唱歌手「本人」(person)的形象和他所扮演的角色，即「藝術人格」(personas)之間一直以來都有種微妙的矛盾張力。

---

[2] Hess, Mickey. “Hip-hop Realness and the White Performer.” Critical Studies in Media Communication. Vol. 22, No. 5. Routledge, 2005.

如何在這二者之間取得平衡，使自己的藝術人格在保持誇張、虛構感的同時保留接地氣的真實感是說唱歌手創作時一直需要注意的事情。國內經常能見到聽眾對一部分說唱歌手的批評，認為後者歌詞中關於炫富、犯罪、自誇等方面的內容只是在機械地照抄黑人說唱，內容不實而空洞。從本文的視角來看，這些說唱歌手本人的形象和在歌曲中表現出來的藝術人格並不能形成平衡和自洽是他們的作品會招致這種批評的直接原因—由於其形象氣質、背景經歷與歌詞中表現的不符、加之作詞及歌唱技巧不足等諸多因素，他們在演唱中並沒有很好地「演」起自己在歌詞中為自己設計的角色。

一個不合適的「人設」在當下的中國或許只是會招致厭惡與非議，但在特定時期的美國可是實打實地有招致殺身之禍的風險——說唱傳奇Tupac(1971-1996)遭槍擊身亡的原因很大程度上被認為是其「匪幫巨星」的藝術人格使其捲入了幫派鬥爭的風波。因此更多的說唱歌手還是會選擇從自己的日常經歷與感悟出發組織歌詞。

「我」其實也並不是我

即便這樣做，在歌詞裡講述自己「真實故事」的那個人物形象也不能就這樣簡單地與作者本人等同起來。那個「我」是作者以某一時刻的自己為原型投影出的藝術形象。關於這一點，福柯(1926-1984)在《作者是什麼？》中曾做出過如下論述：「眾所周知，在以第一人稱敘述的小說裡，不論是第一人稱代詞的現在陳述時態，還是它因那種情況而確定位置的符號，都沒有直接涉及作者，既沒有涉及他寫作的時間，也沒有涉及寫作的具體行為；相反，它們代表一個『第二自我』，這個『自我』與作者的相似性從不固定，在單獨一本書的進程中經歷相當多的變動」

[3]。常有人把語文考試中分析「我」的思想與行為的閱讀理解題拿去給原作者解答，結果即使是描寫真實經歷的自傳性文章，本尊給出的答案和「標準答案」也往往大相徑庭。這些令人啼笑皆非的插曲其實也能佐證，作品中的「我」雖然與現實中的作者高度相關，但並不能就這樣畫上等號。

而評論家 Adam Bradley(1974-)在這方面針對嘻哈作品做出了如下的比喻：「**說唱歌曲就可以理解為像是戲劇的獨白，是由一個帶著『人格面具』(personas)的人朗誦而出的，而非作者本人或其他不特定的人** [4]」。本文用以指代藝術人格的 personas 一詞在希臘語中本就是「面具」的意思。戲劇中演員戴上面具來把現實中的自己與所飾演的角色區別開來。Adam Bradley 認為說唱表演的舞台就是一個特殊的戲劇舞台，說唱歌手相當於戴著隱形的面具在「朗誦台詞」。

另一位論者 Hannah Weiner 在 2014 年整理出了更加精細的模型：在說唱歌曲的創作里，創作者的身份可由貼近真實的他本人的程度由近及遠分為四個層級：本人(person)、作者(author)、講述者(narrator / speaker)、藝術人格(personas) [5]。而如何處理本人(person)與藝術人格(personas)兩個極端的身份之間的矛盾，不同的歌手採取了不同的策略。

---

[3] 米歇尔·福柯（逢真 譯）:《作者是什麼？》，2006 年 6 月 3 日，「智識」: http://www.ideobook.com/374/what-is-an-author-foucault/

[4] Adam Bradley: "Book of Rhymes: The Poetics of Hip Hop", (New York: BasicCivitas, 2009).

[5] Hannah Weiner: "The Authenticity of a Rapper: The Lyrical Divide Between Personas and Persons", (Michigan: University of Michigan, 2014).

「我」可以是什麼樣子？

在處理虛擬感與真實感的關係這個問題上，創作者們八仙過海。比較常見的策略是在表演和創作中使用契合自己風格和內容的特殊符號（造型、藝名、口癖、唱腔、表演技法、乃至地域屬性）等製造陌生、新奇感，一方面吸引觀眾的注意，另一方面也能以此將自己的藝術形象與日常生活中的本人區別開來。圖為使用誇張的外觀作為個人符號的幾個經典例子。

圖 1：戴著面具的說唱歌手 MF DOOM(1971-2020)

圖 2：戴斗笠演奏的中國樂團葬屍湖(2001-)

圖 3：戴圓筒頭套表演的 DJ MARSHMELLO(1992-)

部分題材跨度較大的說唱歌手甚至會給自己創造多個藝術人格，使用多個不同的藝名來作為分身，以此處理不同主題的作品之間的割裂感。Jay-Z 的重要歌詞題材是審視自己曾經充滿暴力與犯罪的街頭生活， 而當提到自己獲得商業成功、擁有了家庭和財富的生活時，他會使用 J-Hova 這個名字自稱。更加典型的例子是 Eminem（台譯：阿姆）。他在歌詞中會有意識地提到自己的本名 Marshall，並將這個現實中的自己和帶著藝名演唱的自己拉開距離（儘管歌詞裡唱的仍然是自己真實的經歷和感想）。他出道早期還將自己性格中叛逆的部分無限誇張，創造了一個叫做 Slim Shady 的裡人格。當他以這個身份演唱歌曲時，會著白衫染金髮，使用更加張揚的聲線來演唱更為露骨搞怪的內容，有意使用其他說唱歌手根本不會使用的奇怪詞彙來押韻炫技。我們可以他的早期代表作〈Without Me〉為例[6]：

Without Me
專輯：《The Eminem Show》 作詞：Eminem

Guess who's back?	猜猜是誰回來了？
I've created a monster, 'cause nobody wants to see Marshall no more	我創造了一個怪物（指 Shady）因為他們都說不想再看到 Marshall 了
They want Shady, I'm chopped liver	他們只認 Shady 卻覺得我太廢物
Well, if you want Shady, this what I'll give ya	那行 你們這麼想要 Shady 那我就給你們
A little bit of w**d mixed with some hard liquor	順便給你們卷幾管草　配上一點高度酒
Some vodka that'll jump start my heart quicker	來點伏特加我的心跳就開始狂飆
Than a shock when I get shocked at	比發起瘋來在醫院電療那天還快

[6] 篇幅所限，本文引用的歌詞均為節選。譯文均為筆者翻譯，僅供參考。

the hospital	
By the doctor when I'm not co-operating	醫生來電我 我根本不配合
When I'm rocking the table while he's operating	他給我做手術 我在台上一頓猛搖
You waited this long, now stop debating	你們盼我好久 現在用不著吵我是不是江郎才盡了
'Cause I'm back, I'm on the rag and ovulating	因為哥們回來了 跟來大姨媽一樣暴躁又一瀉千里
I know that you got a job, Ms. Cheney	切尼女士別刷存在感了 我知道你要管事
But your husband's heart problem's complicating	但還是先管管你老公心臟病的問題吧 這個更複雜一點[7]

需要注意的是，使用標新立異的要素建立「人設」是手段而非目的，需要建立在自己有新穎且扎實的藝術風格的基礎上，一切服務於作品的整體表達。否則「人設」喧賓奪主，則難免嘩眾取寵之嫌。

除此之外，在一些單曲對人稱的處理方式中也能看出端倪。在純以第一人稱視角敘事的歌曲當中，我們偶爾會看到歌手暫時跳出自己扮演的角色退到了講述者的視角。也有與之相反的例子，一直作為旁白的歌手突然「憑依」在他一直在講述的那個人身上。這種切換視角的做法既是在有限篇幅中推動敘事的不得已而為之，有時也是作者模糊虛擬與真實的界限的有意設計。我們依然以 Eminem 為例，他的代表作〈Lose Yourself〉中有如下的描寫。

[7] 林恩·切尼（Lynne Cheney），時任美國副總統迪克·切尼（Dick Cheney）的夫人。她在任期間多次發表演說抵制流行歌詞中的暴力、色情等過激表現，並將 Eminem 的作品作為代表重點抨擊。

〈Lose Yourself〉
專輯：《The Singles》　作詞：Eminem

（第一段主歌）

His palms are sweaty, knees weak, arms are heavy	**他**手掌出汗　膝蓋發軟　雙臂沉重
There's vomit on **his** sweater already, mom's spaghetti	媽媽做的意大利麵都被**他**吐在了自己的毛衣上
He's nervous, but on the surface, he looks calm and ready	**他**緊張極了 雖然表面上看似胸有成竹
To drop bombs, but **he** keeps on forgettin'	就要去引爆全場 卻把自己寫好的歌詞
What **he** wrote down, the whole crowd goes so loud	全都給忘了 台下的觀眾們吵嚷起來
He opens his mouth, but the words won't come out	**他**張了張嘴 卻一個字都說不出來
He's choking, how? Everybody's joking now	人們的嘲笑令**他**喘不上氣
The clock's run out, time's up, over, blaow	表走完了 時間到 結束 快滾吧！
……	……

（第三段主歌）

I been chewed up and spit out and booed off stage	**我**也曾像塊口香糖被人嚼了又吐被人噓下舞台
But **I** kept rhymin' and stepped right in the next cypher	但**我**仍在押韻 仍會站在說唱接力的現場
Best believe somebody's payin' the pied piper	總有一天 **我**所付出的都終將會兌現
All the pain inside amplified by the	現實讓**我**加倍痛苦 因為

fact	
That I can't get by with my 9 to 5	**我**根本沒法接受朝九晚五的工作
And I can't provide the right type of life for my family	那都沒法讓**我**和家人過上正常的日子
Cuz man, these goddam food stamps don't buy diapers	兄弟 因為那些該死的配給票甚至連尿布都買不來
And it's no movie, there's no Mekhi Phifer, this is **my** life	這可不是電影 哪來的 Mekhi Phifer[8] 這是**我**真實的人生
......	......
（副歌）	
You better lose yourself in the music, the moment	你最好沉浸在這音樂裡放手一搏
You own it, you better never let it go	抓住屬於你的這一刻 別讓它溜走
You only get one shot, do not miss your chance to blow	你只有一個機會引爆全場 可千萬別錯過
This opportunity comes once in a lifetime yo	這樣的機遇一輩子可只有一次

這首歌是嘻哈題材電影《8 mile》（八英里）的主題曲，片中 Eminem 親自出演以自己的真實經歷為原型的主角，這首歌正是在描述片中的故事。歌曲共有三段主歌，每段主歌之後重複一遍副歌。第一二段主歌，歌手都在以第三人稱描述主角「他」在改變人生的重要節點上是如何思考與抉擇，第三段卻直接一轉，變成了第一人稱「我」的自述，且「我」有著與前兩段中的人物極為相似的經歷。這一瞬間的視角轉換讓感情的表達更加直接順暢，把整首歌的情緒推向頂峰；歌手並沒有直

[8] 演員，在電影《八英里》中飾演主角說唱路上的貴人。

接指出「我」與歌曲主人公的關係，只提到自己與之並不完全相同，自然使得觀眾不得不思考前面兩段中的人物與「我」究竟是什麼關係，故事裡多少是真，幾分是假。在筆者看來副歌的設計尤為有趣，雖然一直是第二人稱，立場卻有變化。第一第二段主歌後的副歌聽起來像是對故事主角的勸勉，而第三段過後又多了一層「我」現身說法，用親身經歷鼓舞所有聽到歌曲的人的意味，讓整首歌曲更加富有層次。

另一種常見的處理方式，則是效法音樂劇，歌者在歌曲中直接扮演「角色」，歌詞即是對白。事實上市面上已經出現了諸如《漢密爾頓》(Hamilton, 2015)這樣以說唱為主的音樂劇，劇中美國的開國元勛們開口饒舌，展開演說或政論交鋒。視頻網站上也不難見到網紅們扮裝說唱的搞笑視頻，其中翹楚莫過於《Epic Rap Battles of History[9]》（史詩級說唱歷史大戰），歌手在之中扮成家喻戶曉的歷史名人或虛構人物，以彼此的典故為題展開鬥唱。近年在日本大火的聲優說唱企劃《ヒプノシスマイク》（催眠麥克風）在筆者看來也可歸於此類。

值得一提的是，早在 2010 年，東方同音社團 IOSYS 也做出過類似的說唱曲。〈紫雨 UNITED　まさかのアリス突擊編〉一曲中，愛麗絲參加同人展，原本與魔理沙說好要合攤，來到會場卻發現被帕秋莉搶先。二人吵得不可開交之時，罪魁禍首魔理沙來和稀泥，又被二人調轉槍頭一起攻擊。三位女歌手在其中直接扮演了這三位角色，爭吵、歪理勸架、聽勸者不為所動等情節都被作者巧妙地用說唱的音樂語言表現了出來。

這種處理方式的侷限也顯而易見——本質上這些歌曲都各是一齣音樂短劇，對於表演條件的要求較高。若是涉及多個角色，則常常需要多名演員或視覺元素（視頻或舞美特效）的配合才能成為一場像樣的表演，

[9] 此系列譯名意見不一，這裡選的是大陸網絡上比較受認可的一種。

讓觀眾（甚至未必是「聽眾」）搞明白歌詞想要表現的具體情境。因此，很多此類作品雖然稍加剪輯製作就能成為非常優秀的網絡視頻，但刻進實體專輯或現場演出的效果未必會太理想。同人歌曲想要嘗試這種做法同樣要面對這些挑戰，但也有得天獨厚的優勢—原作和其他二創給了我們大量現成的人物和場景可供隨時調用。這使得面向同好的此類作品可以事半功倍地構建更為複雜有趣的情境。

至於傳統說唱專輯中的此類嘗試，我們依然要以 Eminem 為例（此人真的是運用這類技法的高手）。他的〈Stan〉共有四段主歌，前三段的內容是一位叫做 Stan 的歌迷為歌手寫的信，連續三封串聯成一齣慘劇—此人病態地迷戀歌手的作品，對歌裡的每一段故事深信不疑甚至經常模仿。後來 Stan 試圖聯繫歌手不得，逐漸失去理智，在服藥飲酒後綁架懷孕的女友駕車墜河身亡。第四段歌手終於結束繁忙的工作為他親筆回信，卻猛然想起此人的名字正與車禍報導中的亡者相同，想要寫信給他勸勉鼓勵為時已晚，不勝唏噓。

歌曲的前三段與第四段 Eminem 使用了不同的行文風格作詞，演唱時也使用了截然不同的語氣、聲線來區分角色。曲中故事雖然並非真人真事，但也確有原型。Eminem 稱自己不時收到狂熱粉絲的來信，其中很多把自己歌詞中張狂的藝術人格信以為真，甚至將其當做唯一精神寄托，令他大為困擾。於是他索性用自己最擅長的「角色扮演」技法講述了這樣一個故事來反思粉絲文化，同時也是借曲中「我」給 Stan 回信的筆告誡聽眾。

Stan

專輯：《The Marshall Mathers LP》 作詞：Eminem

（第二段，Stan 來信）

……	……
Sometimes I even cut myself to see how much it bleeds	有時我也會割傷自己 看看能流多少血
It's like adrenaline, the pain is such a sudden rush for me	就像是一劑腎上腺素 痛苦給我劇烈的刺激
See, everything you say is real, and I respect you 'cause you tell it	你看 你說的東西全是真的 而且你願意講 這讓我敬佩
My girlfriend's jealous 'cause I talk about you 24/7	我無時無刻不提起你 連我女友都嫉妒
But she don't know you like I know you, Slim, no one does	但是她根本不了解你 Slim 別人根本不懂
She don't know what it was like for people like us growin' up	她怎麼能理解像我們這樣長大的人呢
You gotta call me, man, I'll be the biggest fan you'll ever lose	你得給我打電話 我是你不能失去的頭號粉絲
Sincerely yours, Stan—P.S. We should be together too	此致敬禮 Stan P.S. 我們注定會在一起的
……	……

（第四段，歌手回信）

……	……
I'm sorry I didn't see you at the show, I must've missed you	真的很抱歉 我在演唱會上沒看到你 絕對是看漏了
Don't think I did that shit intentionally just to diss you	別多想 我真不是有意這樣叫你難堪
But what's this sh*t you said about you like to cut your wrists too?	但你說你也會割腕是他媽怎麼回事？
I say that sh*t just clownin', dawg, come on, how f**ked up is you?	我歌詞這麼寫只是為了搞怪啊兄弟　你這是在搞什麼
You got some issues, Stan, I think you need some counselin'	你出問題了哥們　可能需要一點心理咨詢
To help you're a*s from bouncin' off the walls when you get down some	他們能在你低沉的時候幫你提起勁來
And what's this sh*t about us meant to be together?	還有　你說「我們注定在一起」又他媽什麼意思？
That type of sh*t'll make me not want us to meet each other	這種鳥話只會讓我不太想讓我們再相見
……	……

但值得玩味的是，儘管這首歌的出發點是呼籲聽眾分清自己歌曲中的虛實，至今仍有聽眾在爭論曲中這個 Stan 是否真實存在。這也側面印證了 Eminem 創造出的故事和角色形象的確真實而扣人心弦。

魂音泉歌詞中的「藝術人格」

比較了這麼多作品，我們把視角拉回《東方》同人，參照上面提到的幾種策略，節選一部分魂音泉的歌詞來分析一下其中體現出的是何種藝術人格，使用了何種表現技巧。筆者根據個人觀點將魂音泉的《東方》同人作品粗略地劃分為三個時期，每個時期的歌曲在藝術人格的處理方式上均有屬於這個時期的典型特徵，但也並不絕對。從這十餘年的變化中，我們可以看到一條有趣的脈絡。

探索期：2009-2013 年

正如其名，這一時期的魂音泉作為最初嘗試同人說唱音樂的社團之一，尚在摸索風格的階段。在編曲風格、表演人員方面變動較大。這使得本時期的專輯難以形成固定的印象和主題，跨作品的、可以長期穩定存在的歌手藝術形象也相對難以構建，絕大多數歌曲中的「我」都是簡單地基於歌手本人的形象。

歌手的詞作中也不難見到青澀的探索痕跡，其中不乏大量堆砌抽象概念與意象、主題晦澀鬆散的歌曲。具體的表現是專有名詞和「体言止め」（體言結句）[10]的高頻度使用。這些特征我們可以選取 2010 年的專輯《FANTASIA》作為代表，以其中妖狐的〈ソメイヨシノ〉（染井吉野

10 一種日語特有的修辭，即設法通過倒裝、省略等手段將有實意的名詞成分置於句尾，便於調整句子韻律，形成強調，使表達更簡潔而有餘味。在日語說唱中，這種修辭常被用作便於押韻炫技的取巧技法，但過當的使用也無疑會破壞行文節奏，增加聽眾的理解成本。

櫻）作為示例。這是一首見到櫻花飄落觸景生情，想到思慕之人的歌詞。

ソメイヨシノ
專輯：《FANTASIA》 作詞：妖狐
原曲：〈さくらさくら ～Japanize Dream...〉

夢の中に独りきりの逃避行[11]	我在夢中獨自奔赴逃離之旅
背を向ける文字通り 朝が来る度に自問自答	如字面意義一般背過身去 在每個破曉捫心自問
いっそ何もかもを忘れたいが抑え切れぬ好奇心	想要索性把一切都給忘掉 卻總抑制不住這份好奇心
一歩踏み出せばもう渡り切り向こう岸	才剛踏出一步 卻又已經抵達了彼岸
モノクロームの観点 桜色のカーテンが遮断	黑白兩色的觀點 被櫻花色的簾幕遮斷
揺れる風に乗っかって行こうか	不如乾脆就乘上那搖曳的風吧
思考回路シャットダウンで幼気に降下	思考回路都關閉 思維也變得有些幼稚
全体非公開の体験者談	這是一段並不向所有人公開的經

[11] 由於原文大量使用體言結句（例如劃線處），許多句子過於簡短，加之意象的大量堆疊，以上的譯文實際是筆者將語序調回正常後加入大量個人理解的意譯。網上能找到的這段歌詞的譯文各版本間出入極大。

	驗之談
移り変わる景色見せる四季の問いかけに	四季將變遷的景色展現在我眼前猶如向我發問
強がって涙堪え興味ないと言いかける	我強忍著淚水 想回答自己已無興趣卻未能出口
目の前を走り去っていく昨日と追いかける	我想去追上在眼前飛馳而去的昨天
今日と明日　終わりなき気の遠い駆けっこ	但還有今天和明天 這無休止的追逐更是令我恍惚
胸の中で檻と化した氷溶かした日々の真下	一天天過去 胸中牢籠一般的堅冰終於融化
君だけがその場所で待ってくれてました	只有你還在那個地方等候者我
悲しみと喜びが描くコントラストの感情が奏でるオーケストラ	悲傷與喜悅描繪出強烈對比的感情色彩　就像演奏出一曲交響樂

不難看出，前一首的歌詞的確具有前面章節所提到的「自白性」，內容是基於自己私人化的、細膩的所見所想。但也正是因為這一特徵過於強烈，這首歌詞想要表達的主題思想和面向的對象都不甚明確。因此筆者認為這首歌中的「我」的形象雖必然有藝術加工的成分，但距離足夠鮮明而有感染力、易於讓聽眾產生共鳴的「藝術人格」尚有距離。

而直接有《東方》角色相關描寫的歌曲，可以同一張專輯中的〈穢き世の美しき檻〉（污穢世界裡的美麗牢籠）作為代表。曲中描寫的是蓬萊山輝夜的人物形象。

穢き世の美しき檻
專輯：《FANTASIA》 作詞：ytr
原曲：〈シンデレラケージ ～ Kagome-Kagome〉

永遠／須臾／今／過去　生き続ける　何不自由無い箱入り娘	永遠／須臾／現在／過去　她一直生活著 是隨心所欲的深閨大小姐
我侭通し放題が初期状態　瞬く間＞千年万年	生來就肆意任性　一瞬間都要長過千年萬年
どうでもいい Diary　先に期待在り	日記這種東西有什麼所謂　前方才是值得期待的東西
いつも通り退屈に戻り動く興味本位　事の始まり	若一成不變只會感到無聊　興趣推著她行動　一切因此而開始
災い　禁断の扉　開けたパンドラの箱	禁忌的大門背後藏著災難　就像打開的潘多拉魔盒
気が付けば暗がりの中　閉じ込めたのは竹筒の籠	回過神來　發現那黑暗之中幽閉的是竹籠
落とされた生まれ変わり　何故か覚えてない事ばかり	被貶入凡塵轉生為人　為何卻什麼都不記得
無くした記憶は既に死んでいた？　穢き地上　不死のシンデレラ	失去的回憶難道已經死去了嗎？她便是污穢的地上不死的灰姑娘

在這一首中，歌手起到的作用相當於上文提到的「講述者」(narrator / speaker)。歌手完全站在第三人稱視角告訴我們幻想鄉有這樣

一位高貴美麗的大小姐，她有什麼經歷，又是如何思考和行動。但講這個故事的「我」是怎樣的形象，站在什麼立場講述？在這些部分，這一時期的魂音泉較之後來的作品深入程度有限。

筆者認為，這一時期魂音泉的說唱歌手們在押韻和音樂性上的嘗試可圈可點，但由於上述的種種原因，聽眾似乎難以通過歌詞的內容和演唱方式來感受歌曲中的「我」是個怎樣的形象，非日語母語的聽眾尤甚。因此在國內網絡上雖然常見這一時期魂音泉作品音樂性、歌曲氛圍方面的討論，卻少見說唱歌詞內容、歌手個人魅力相關的解析和點評。

發展期：2013-2016 年

經過數年的積累，幾位說唱歌手與魂音泉形成了長期的穩定合作關係。也正是從這一時期起，他們開始有意識地使用藝術人格相關的技巧，嘗試給歌曲中自己的「人物形象」附加更多特質。同樣是表現某個東方人物或故事的歌曲，這一時期的歌曲不同於前一時期站在單純「講述者」位置的做法，開始更多地利用起同人歌曲的特點，嘗試站在幻想鄉住民或者角色本身的視角。

例如魂音泉最愛描寫的聚會場景。2015 年的專輯《SAKURA Days EP》收錄的〈酔いどれ幻想郷〉（一醉方休幻想鄉）一曲中，「我」的形象是一個在幻想鄉酒宴上身經百戰的老油條，熱情地邀請聽眾們一起參加在白玉樓舉辦的一場盛大而瘋狂的宴會，介紹著這場宴會獨有的場面和注意事項。歌手的遣詞造句給這首歌詞附加了濃重的語體色彩——稍帶古典風味，又飽受酒桌文化浸潤的江湖氣、市井氣。配上較快的語速，恰到好處地表現出喧嘩熱鬧、狀況百出的宴會場面。

酔いどれ幻想郷

專輯：《SAKURA Days EP》 作詞：ytr

原曲：〈さくらさくら ～ Japanize Dream...〉

酔いどれ 騒いでみな	儘管喝吧鬧吧
酒はなみなみさ皆様方	各位好朋友們　美酒管夠
花より団子ってな具合	看花哪有吃好喝好來得實在
和気藹々	和氣融融
手持ち無沙汰の夢見草 幻想郷大集合 溺れるだけさ	在悠閒的櫻花樹下　幻想鄉全體集合 只管沉醉就好
「もう一杯!乾杯!!」	「再來一杯，乾杯！！」
……	……
当日にくる二日酔い	當天就喝出宿醉
もう呑めませんが通じない 死ぬがよい	這時候說「喝不下了」可沒人會聽 還不如乾脆裝死
酒豪の中に居る乙女	酒豪之中有個少女
鬼の居ぬ間に水を飲め	趁著鬼不在　趕緊喝兩口水吧
あぁ？気持ち悪いって片腹痛い	啊？這就不行了？別開玩笑
まだまだイケる 絡み足りない	喝到這裡才哪到哪啊

この人でなし!	「可真不是人啊！」
って人じゃないし	可人家本來就不是人
はい!ごちそうさまが聞こえない!	行了！怎麼連多謝款待都不說一句！
お、小粋だねぇ 速攻一気	哦 這人有兩下子 端起酒杯就一口悶
口から弾幕 放送禁止 カリスマの危機	隨即口吐彈幕　都是電視上不讓放的東西　架子端不住了
酔っぱらいに成り済ます意味は	知道怎麼裝醉才說明
世渡り上手さ あいつらも必死	你是個老江湖 看大家都超拚
まさか瀕死 誰のピンチ	怎麼可能命懸一線 又有誰陷入危機
君達の友情一気が見てみたい	叫我看看你們朋友幾個是怎麼行的酒令
絶えない笑いに釣られて舞う花びら	花瓣隨著不斷的歡聲笑語飛舞著

而直接站在《東方》角色第一人稱視角的歌曲在這個時期也能找到幾個代表。比如同一張專輯中的〈ハルモノガタリ〉(春天的故事)，歌手扮演妖夢（或者是一個極具妖夢特質的人)，在櫻花樹下表達對離去之人的思念。以及《LiFESICK》一專中收錄的〈モノクロームレインボー〉(黑白色的彩虹)，歌手扮演愛麗絲，表達對黑白魔法使的懷念。我們以後者為例：

モノクロームレインボー
專輯：《LiFESICK》　作詞：ytr
原曲：〈人形裁判　～ 人の形弄びし少女〉

口癖のように「死ぬまで借りるだけ」なんて言わないで	不要把「只是借到我死為止」這種話當成口頭禪說啊
何時だっていたずらっぽく笑ってる	妳永遠笑著　就像是在捉弄我一樣
とても努力家で理想に届くまで諦めない	妳是個拚命的努力家　不實現理想誓不放棄
普通の魔法使いの御呪い	普通的魔法使的咒語
天真爛漫 時に天邪鬼	天真爛漫　有時又特立獨行
散乱した魔道書 謎のキノコ	散亂的魔法書　神秘的蘑菇
時間間隔のズレを感じる	都讓我感到時間的隔閡
貴女が夢見た魔法もまた行き場を失って彷徨う 未完成のまま	妳夢中的魔法也因為失去歸宿而徬徨著　至今仍未完成
ほら 振り返ってみると	看吧　回顧過去
思い出はいつも色濃く鮮やかで	回憶的顏色總是如此濃烈鮮艷
今のような私にとって	對於如今的我而言
とてもじゃないがそれは眩しす	雖然也不是那麼多彩　但也足夠耀

ぎるようで	眼
本は全て返ってきてしまった	書本全都已經歸還
閉まった扉 心の奥底に仕舞った想いが星の欠片	大門緊閉　消逝於心底的思緒像是星星的碎片
見渡しても何処にも居ないが	放眼望去　已經找不到妳的身影
貴女が笑っている気がした	但卻總覺得能看到妳的微笑

除壽命論、發刀曲之外，魂音泉也與同音社團 Innocent Key 合作，在 2012 年末發佈了一首搞笑說唱曲〈東方労働力　～Yes, My Load～〉。曲中紅魔館化身黑心企業，幾位歌手分別扮演兼職工紅美鈴、正式員工小惡魔和小領導咲夜，一邊拌嘴一邊「控訴」公司的無情壓榨。

這幾首歌的共同特點是都沒有「旁白」，所有歌詞都是角色口中而出。歌曲中第二人稱的「你」也通常並非聽眾或某個不確定的個人，而是幻想鄉世界觀裡的另外某個人物。

同時，幾位常駐歌手的風格愈加明顯，在聲線、唱腔和用詞偏好上初步形成了各自的特點，並開始有意識地利用這些特點表現特定的人物。甚至有幾位歌手與特定的東方角色形成了綁定。例如歌手 AO 善用古靈精怪、明亮活潑的聲線，唱腔富有跳躍性。他在 2013 年的〈にとりとみっく〉（荷取的韻律）一曲中扮演荷取，在發揮聲音特點的同時，於歌詞裡加入了大量擬聲詞來營造俏皮可愛的印象。這一做法在他如今的歌詞中仍然常見。與之類似，2014 年的〈Tsun De Reimu〉（傲嬌靈夢）一曲中，歌手 ytr 發揮自己唱腔隨性慵懶、韻腳細緻而散碎的特點扮演靈夢。這些嘗試在幫助歌手們進一步確立自己風格的同時也給之後的

〈にとりたび〉(荷取的旅程)〈Ganba Reimu〉(努力的靈夢)等名作打下了基礎。

而看似與《東方》故事無關的歌曲,歌手也嘗試創造一個具體而有細節的場景,先給自己搭一個舞台,以便站在當中創造更多戲劇性與矛盾。同樣收錄於《SAKURA Days EP》的〈サクラトンネルエスケープ〉(逃離櫻花隧道)可以作為例子。這首歌與前文提到的〈ソメイヨシノ〉類似,也是在櫻花樹下的有關戀愛的歌曲,但在感情色彩上活潑許多。更重要的是,負責作詞演唱的らっぷびと、抹二人並非簡單地站在「自述者」的立場自言自語,更像是兩個給大家講有趣故事的人,在抒發感想時構建了一個生動的情節,告訴大家在這個場景下自己會怎麼做—難得與心上人獨處,本該抓住這個時機告白,卻偏偏說不出口。恰逢櫻花滿開,美景稍縱即逝,凋謝以後同樣的花不會重來。因此終於鼓起勇氣嘗試開口,儘管還是沒能直接說清楚,但嘗試去做了,就總算是邁出了寶貴的一步。

サクラトンネルエスケープ
專輯:《SAKURA Days EP》 作詞:らっぷびと,抹
原曲:〈人形裁判 ~ 人の形弄びし少女〉

「おいてけぼりされたフリしてふたりっきりになろうよ」	「我們假裝和大夥兒跟丟了 兩個人單獨呆一會兒好不好」
「桜吹雪が痕跡を消してくれるし	「飄舞的櫻花會幫忙隱藏我們的蹤跡
誰かにバレたっていいじゃん別に」	就算被別人發現了又有什麼關係」

BPM128 で跳ねる心臓	心臟一路跳到 BPM128
たしなめない たしなめずいこう	沒有什麼好責備的 乾脆也別責備就這樣做吧
確かめたい 確かめられないこと	有些事想要確認　卻又沒能確認
季節のせいにして 最初のセリフ	就怪在季節頭上吧 於是我說出了這樣的開場白
……	……
言えるはずだったのに	明明能夠說得出口的
答えを知るあと一歩が用意されてたとしたら？	說不定離答案就差一步　已經觸手可及了呢？
いつだってロマンチックに吹雪いてよ	多希望櫻花能一直這樣浪漫地漫天飛舞啊
(ひらり Lalilalala ひらり Lalllalala）	（輕飄飄地 Lalilalala 輕飄飄地 Lalllalala）
ふざけて	開玩笑啦
誰かのモノになる前にその春が欲しいよ	成為誰的那個他之前　有這樣一個春天該有多好啊
何も出来ずに立ち尽くす未来なんて	誰想要一個只能束手無策地佇立著的未來呢
誰かのモノになる前にその春が	成為誰的那個他之前　有這樣一

欲しいよ	個春天該有多好啊
何か変わる気がして打ち明けてみた	總覺得事情一定會改變　所以我試著吐露心胸
想い想いのワンシーンを	為了把我心心念念的場景
落としこむように桃色に降らしておくれよ	變成現實　請桃色的花瓣盡情地落下來吧
でも 映画みたいにはうまくは喋れないかも	儘管那時候　我可能說不出電影裡那樣動人的話語
なのに君との目は逸らせないんだどうしても	但與你在一起的時候卻怎麼也移不開視線

雖然歌詞裡並沒有任何東方角色相關的描寫，但這麼一個青澀糾結的戀愛故事的伴奏又是以愛麗絲的主題曲改編而來，更給聽眾聯想和代入的空間。

成熟期：2016 年-

2016 年是魂音泉人員與創作方向劇烈變動的一年——主力歌姬たま因故離開，對聽眾而言無疑是絕大的遺憾。但這一年對於喜歡說唱的聽眾也有特別的意義——魂音泉的歌曲由此轉為以男聲說唱為主，且隨著長期的積累和豐富，各位說唱歌手的風格基本成熟並趨於穩定，各自都擁有了自己的代表作，形成了固定的印象，每一個藝名在聽眾心中都已經能

夠對應上特定的標籤。這一時期歌曲中的歌手們的人物形象重新開始與現實中的歌手本人直接相關，但是因為長期的創作和積累，這些形象得以比最初的探索期更進一步，更加豐滿而有感染力、有娛樂性，形成了成熟的「藝術人格」。

進入這一時期的最重要的劃時代的專輯在筆者看來是 2016 年的《STELLA》（2015 年的《LiFESICK》其實已經表現出一部分類似的特質，但體現得還沒有這麼充分）。除了前文提到的〈にとりたび〉之外，這張專輯中的〈STELLA MIC RELAY〉和〈How Typical !!〉兩首歌直接體現了之後很長一段時間魂音泉的創作方向，意義重大。

首先是〈STELLA MIC RELAY〉，這是一首多達十人參與的 MIC RELAY（麥克風接力）[12]。魂音泉的常駐歌手們盡數登場，圍繞「我們在一起就像滿天繁星」的主題共同創作。十段歌詞風格各異但又做到了和諧統一。這不僅僅是對歌曲主題的完美詮釋，更是對社團過去七年發展的完美總結，也是成員們個人形象與創作風格成形的重要標志。

而〈How Typical !!〉是一首搞笑歌曲，四位歌手調侃一起趕工製作專輯、跑展賣貨的有趣經歷。雖然這首歌受關注度有限，但其中的一些嘗試是前所未有的——魂音泉歌詞拋棄了過去複雜曲折的意象，開始變得簡單平實。同時歌手們的形象開始頻繁地直接出現在歌詞內容當中，成為構成歌曲魅力的重要部分，具體體現為自此之後他們經常直接把彼此的稱呼寫進歌詞並在歌曲中頻繁互動。例如 2017 年的〈Someday In

---

[12] 國內嘻哈聽眾可能更加熟悉的另一種叫法是 cypher。這類歌曲顧名思義，數名說唱歌手圍繞某個主題輪流上麥演唱。湊齊這麼多人機會難得，歌手和製作人們都會設法在自己的段落當中拿出最有特點的內容集中展示，因此這類作品經常有重要的紀念意義。有些說唱廠牌也會選擇在重要的時間節點製作一首這樣的歌曲「檢閱」成員實力。

Summer〉，ytr 和 Romonosov?一唱一和，像是講對口相聲一樣描寫了一段酷暑天氣裡在「幻想鄉邊緣」迷路的情節。2018 年的〈この場か〉（從這裡開始）描寫的是社團成員之間的一場牌局。

此外，他們討論的話題開始關照現實，直接與現實生活相關，許多歌曲基於長期以來的生活經歷和創作感想。例如 2016 年的〈トーホータノシ〉（東方真好玩），抹在歌詞中講述自己初次遊玩《東方永夜抄》的體驗。同年的〈STILLING〉中，三位歌手講述了自己堅持創作的心路歷程。2018 年的專輯《ROOTS》中更是有三首歌有這樣的特質。尤其〈死なない〉（不死）一首是魂音泉這個方向上最優秀的作品之一。

作詞人抹認為，人終有一死，但真正動人的作品有機會成為永恆。只要不被遺忘，作品就能帶著創作者們的靈魂和意念永遠活下去。這首歌的副歌部分，抹以堅持了近十年的同人音樂人的身份，與多個社團的主力歌手一起在藤原妹紅主題曲的旋律上合唱，唱給現在的我們，也唱給很遠的未來的聽眾們。歌手們的身份與經歷為這首本就動人的歌詞的魅力大大添彩。

死なない

專輯：《ROOTS》　作詞：抹

原曲：〈月まで届け、不死の煙〉

誰かが俺たちの名前を呼ぶ声が聞こえる	我能聽到 有人在呼喚著我們的名字
だから海も国も時代も世代も超える	所以我們飛過大洋 跨過國境 越過世代和時代
想いを遂げるためだけに生きる	只為實現一個念想而活下來
いくつも見てきた道半ば果てた骸の代わり	什麼「我一路上見過無數半路倒下的屍骸 為了他們……」
なんて大それた事言う気はない	之類的大話我不想講
たまに思い出し　口ずさんで	只是偶爾想起來 會輕聲哼唱
俺が殺さない　お前の魂	我不會殺死你的靈魂
人は二度死ぬ　肉体と記憶	人會死去兩次 肉體和回憶
忘れないよって誓ったあいつが死ねば　誰もが忘れる	如果發誓永不相忘的那個人也死去了 我才會被徹底遺忘
だから無限に生きられる気がする	正因如此 我們似乎也有可能無限地活下去
まるで妹紅　生と死のルールの向こう	就好像妹紅 站在生與死規則的對立面

君の屍を乗り継いでいこう	乘著你的軀體繼續向前
何千年未来に会えますように	為了能在幾千年後的未來相見
たった今　歌ってるぜ	我們如今在這裡歌唱
君がくれた命　燃やすから lalala	我會縱情燃燒你給予我的生命 lalala
切り取った今だけ　一緒にいよう　願わくば	所以請在這首歌的時間裡陪著我吧 答應我好嗎

在這一時期，描寫《東方》角色的歌曲依然不少見。但與之前的此類歌曲做比較，這一時期的歌曲增添了更多幽默的解構要素。例如2016年的〈Ganba Reimu〉（努力的靈夢）中，ytr巧妙地利用日語歌詞通常會模糊人稱的特點，使用了類似上文提到的〈Lose　Yourself〉中的技法，使第一人稱的「我」在「靈夢」、「旁白」、「鄉民」、「有幻想鄉之外的常識的吐槽役」等身份之間不停切換，反覆拉扯中製造了許多反差和喜劇效果。

Ganba Reimu[13]
專輯：《ANOTHER LINE EP》 作詞：ytr
原曲：〈少女綺想曲 ～ Dream Battle〉

世にも珍しい光景 博麗神社に大勢の参拝客	真是世間少有的光景 博麗神社竟然來了好多參拜客
ヤバイ数 鬼巫女ですら上機嫌	人數超多 連鬼巫女都高興起來
どうして？という疑問も無く	也顧不上原因了
それでいて節操なく輝く目が¥のマーク	很沒節操地出去迎接 兩眼放光 閃著¥的符號
大賑わいなのに皆俯きがち	明明吵吵嚷嚷 人們卻總低著頭
歩きスマホはご遠慮ください	走路的時候請不要玩手機
異変は任天堂 ポケモン GO	異變是任天堂的寶可夢 GO
課金をするなら賽銭寄越せや小娘共	有閒錢氪金倒是給我來點賽錢啊小姑娘們
ポケストップ 迷惑客ひたすらどつく	敢情這裡是精靈站 煩人的訪客來個沒完
1週間もすりゃいつも通り	一個星期過去就變了回去
ミニリュウの巣がなくなれば元	迷你龍的巢穴消失以後就好像沒

[13] 截止至發稿日，這首歌在網易雲的譯文仍然是筆者數年前翻譯的版本，但當時水平有限，有不少未能達意之處。請以本文的譯法為准。

通り	事發生過一樣
いっその事タイアップ狙い	要不幹脆找機會搞點捆綁營銷
アニメでも作って聖地化？	做動畫把這裡變成打卡聖地
多方面に政治活動 ダメダメ	各方面打通關節 不行不行
よく見たらガイドラインにちゃんと書いてあるぞ	仔細一看同人規約上明明白白寫著呢 不讓搞商業化
頭ひねっても出てこない妙案	想破腦袋也沒想出個好方案
阿漕な商売なら NG 流石に落としたくはない評判	老想著撈錢也不好 還是不太想損害自己的名聲
先物・マルチにゃ手を出すな	期貨、傳銷這種東西就別碰了
スペカで殺した転売ヤー	倒爺我自己都拿符卡抽死過幾個
貧乏暇なし まぁ… なんとかなる！	真是越窮越忙啊 哎呀 肯定會有辦法的！
がんばれ！博麗の巫女として！	加油吧！我可是博麗的巫女！

可以看出這段歌詞前半中的「我」是旁白，而後半段中的「我」不知不覺間變成了靈夢。而這個靈夢的形象也在同一段之中被多次解構：首先由一段常見的劇情展開——神社竟然來了好多訪客，靈夢非常興奮。但馬上反轉，訪客的來由竟然是「寶可夢異變」[14]。這是個非常「現實

[14] 現實中的日本神社也遭遇過類似歌曲中的事情。大量寶可夢玩家湧入神社並隨意走動，神職人員不堪其擾。不少神社甚至掛出告示明令禁止寶可夢玩家入

世界」的事件，幻想鄉本不該有這種東西，靈夢也理應沒有這方面的常識，她卻能馬上開口吐槽。此處可以看作作者為了幽默效果有意設計的「OOC[15]」，二創裡其實也不少見。帶聽眾接受這個設定之後，作者順勢推進，筆下的靈夢開始思考能不能把神社變成景點。這倒也是符合人物的做法，畢竟也不難見到靈夢設法斂財卻因故不得不收手的二創情節。但這首歌裡打消她念頭的第一個原因竟然是神主的同人規約，又是一次打破第四面墻的 OOC。最後真正說服靈夢的還是她作為博麗巫女的身份，人物再一次回到正軌。這也順理成章地引出後面的唱段和這首歌的主題：我們的主角並不完美，會煩惱，會有奇奇怪怪的想法，但她依然是我們最愛的主角；當幻想鄉遭遇麻煩，她依然是二話不說站出來的最可靠的那個人。如此正反拉扯，不少聽眾都評價這首歌可愛又好笑，但越聽卻又越覺得感動。看似故意破壞角色的描寫反而成了塑造角色的重要部分。

還有，魂音泉這一時期不滿足於只使用同人、網絡相關的題材創作，開始頻繁地致敬日本說唱史上有名的歌曲和事件。例如 2016 年的〈ちぇんりあくしょん〉（橙式反應），玩了一個諧音梗來致敬 2003 年的著名 MIC RELAY〈CHAIN REACTION〉；2019 年的〈Z-BOY イズム〉（Z-BOY 主義）致敬了傳奇組合 RHYMESTER 的〈B-BOY イズム〉（B-BOY 主義）；同年的〈Nitri Microphone Underground〉是致敬 2000 年的〈NITRO MICROPHONE UNDERGROUND〉……。2017 年魂音泉甚至與 IOSYS 合作連續製作了兩張這樣的玩梗專輯，叫做《東方フリースタイル弾ジョン》（東方即興彈幕城）。兩張專輯無論是設定、劇情還是編曲都在致敬電視綜藝節目《フリースタイルダンジョン》（即興地下城）[16]，正是

內。知道這個事實再讀歌詞也許會更多一層笑果，尤其是後面靈夢考慮要不要把神社變成打卡聖地的時候。

[15] Out of character 的縮寫，指同人作品中角色偏離設定，做出原作中不可能做出的行為。

[16] 我試過在 B 站給這個節目的片段製作字幕，節目名譯作《說唱地下城》。

這個節目掀起了日本近年的說唱熱潮。這種關照嘻哈文化傳統的創作某種程度上也使他們的形象開始從「網絡歌手」向「正統嘻哈歌手」靠攏。

小結

在當今文藝作品的創作當中，尤其對於原創歌手而言，表演者自己的形象在作品中的呈現方式也是構成作品的重要的一部分。通過上面的論述，我們以時間為線索梳理了魂音泉歌手的「人設」及其在創作中的重要性，並具體分析了不同時期的歌曲中的運用策略。可以看到，魂音泉的音樂風格一步步走向成熟的過程同時也是歌手們的對藝術人格概念的理解、構建和運用一步步走向成熟的過程，二者相輔相成。

作為創作者，怎樣為自己創造一個好的「人設」呢？需要根據自己的個人經歷與魅力量體裁衣，也需要找到自己的獨特性與大眾性的平衡點。但最為重要的，莫過於在長時間的創作中探索、積累與完善。

視線放回國內，筆者認為國內社團（即使不是音樂社團）也不乏在這方面表現優秀，且極具中國特色的表演者。他們之中有的擅長演奏傳統樂器，有的一直在堅持新編曲藝節目，有的是在作詞、演唱等方面有自己獨特理解的歌手。筆者認為，他們之所以能給我們留下深刻印象，幾乎無一不是因為他們自覺或不自覺地從自己的理念出發，在造型外觀、表演風格、互動模式等等方面形成了一整套完整的設計，盤活自己身上的刻板標籤，在作品中為自己創造了極具個性、簡明易懂且有感染力的藝術人格。看到這裡的各位朋友不妨一起思考：你最喜歡的創作者和表演者為自己設計了怎樣的藝術人格？他們在這個過程中使用了什麼策略？

無感的男人（下）－蘿莉控心理分析[1]

森岡正博[2]／文　陳征洋／譯

第四章 剖析蘿莉控男士的心理

蘿莉控大國日本的深層

現在的日本，難道不是已經變成了一個蘿莉控大國嗎？

過去日本就因少女色情產業而世界聞名，但我想討論的並不是日本裡界的色情產業。我覺得非比尋常的是，投向少女們的性的凝視也竟然充斥著日本表界的媒體世界（電視、雜誌等等）。速水由紀子就指出，蘿莉控已經成為了日本的「國民病」（《恋愛できない男たち》，大和書房，2002，頁 40）。

本章會對蘿莉控進行相關討論，然而這個問題可是十分棘手的。女性主義通常將蘿莉控視作成年男性的病理。這有一定的道理，但是其實，會對貌美的少女產生性慾的人們並非只有男性。我就認識幾位會對美少女產生性慾的成年女性。追捧美少女藝人（美少女タレント）的女士也有很多，這也是眾所周知的事實。也有一位年輕女士，談論過女性們在她身上投射的性好奇。恐怕美少女們，在性的方面會同時受到男女兩性

---

[1] 原書出版資訊：森岡正博，《決定版 感じない男》，筑摩書房，2013 年。
[2] 1958 年生，現任早稻田大學人間科學部教授，主要研究領域為生命學、生命哲學、性學、環境倫理學等。

雙方的狙擊吧。

不過，女性對少女產生性慾，男性對少女產生性慾，兩種情況應該是相當不同的。二者的比較研究，可以作為將來的研究課題。接下來，我會從自己的心路出發來考察，男性對少女產生性慾的時候，他們的心理活動究竟是怎樣的。

「我」理解蘿莉控的心情

在本書中，我將嘗試深入自己的內心，對自己內在的性癖進行研究，冷靜剖析自己身心內部的情感活動，以貢獻於男人的性感受之解析。

然而「蘿莉控」這個議題，即便是對於內在的性感受研究而言，也是非常令人苛責的。那是因為，在研究中如果我表示理解蘿莉控的話，那就意味著我在公開宣言，說我對少女也曾抱有過性慾。我將在後文中詳細論述的，也不得不承認的是，我確實抱有過這樣的經驗——我對十一二歲左右天真爛漫的少女產生過性慾。更不用說，我作為一名大學教師，一位從事神聖的教育職業的人，居然公言自己對少女抱有性慾，放在今天的社會上簡直是觸犯了最大的禁忌。

即便如此我也得承認這一點—我理解蘿莉控的心情。如果不承認這點的話，你就無從解析蘿莉控的內心。當然在現實中，我和少女從來都沒有任何不正常的來往，也沒有任何這樣的打算。然而我心中那一絲對於少女的性好奇，的確是真實存在的。

我在第三章也提到過，對於學校裡教書的「老師」而言，這是最不能說出口的事情。即便自己在內心中真的對少女抱有性好奇，在學校裡你也得裝作若無其事，在下班後的醉話裡也不能開這樣的玩笑。在這樣

的高壓之下，他們的蘿莉情結有可能以向少女買春、對少女偷窺等性犯罪行為的形式爆發出來。當然我沒有任何為他們的犯罪行為辯護的意思，既然從事神聖的職業，那麼就必須保持高於一般人的倫理標準，對自己的行為嚴格自律。

這樣的話，「教師」應不應該對年少的女性產生性吸引的感覺呢？或者，即便有了這種感覺，也應該壓抑在心底，決不能公開說出來？對此我還不能給出一個確定的答案，但有時我也認為這可能是正確的。但在下定論之前，我還是想徹底弄懂我心中的蘿莉情結的本質。我也想跟各位讀者說的是，你們的內心真實情況又是如何呢？你們真的對於年少的女性真的沒有一點不純的感覺嗎？（女性讀者的話，可以對著傑尼斯系的男子團員感受一下）。還有像「我只是覺得她（他）們可愛，談不上性慾什麼的」這樣的辯解，是不是我們掩飾內心的一張遮羞布呢。

一、受到蘿莉控侵害的少女們

值得一提的是，少女受抱有蘿莉情結的男性侵害的情況並不少見。在童年被陌生男性猥褻、在電車上遭遇痴漢、在家中受到親戚或父親性侵的女性數量眾多。這樣的現實觸目驚心，我們從吉田タカコ@優質的調查報告《兒童與性侵害》（子どもと性被害，集英社新書，2001）中列舉的各種案例就便能管窺一豹。

少女時代的痛楚，通常很難與他人傾訴，恐怕多數女性都將其埋藏在內心深處。或許本書的女性讀者中就有這樣的，或者她們的親戚朋友中有這樣的情況，她們對於本章會作何感想呢？也有可能她們的親屬中有人被蘿莉控犯罪者誘拐過。一想到這一點，我就開始躊躇這一節該如何寫下去。

但是，我决定還是繼續寫下去。因為如果你要想抑制男性對少女的性犯罪，那麼我們就必須弄清楚以下幾個問題——持有這種性傾向的男性的心理回路究竟是怎樣的？誘發這種傾向的社會體制的結構是怎樣的，它是如何在社會中擴張的？為了消除這些侵害，我希望能盡可能的深入理解蘿莉控的內心。既然我心中也存在著蘿莉控類似的感受性，在我的考察中，我也不想高高在上地一昧地對蘿莉控進行斷罪。

蘿莉控的兩種類型

首先，我想梳理一下蘿莉控(Lolita Complex)的概念。蘿莉控是指一種對年少女性抱有性慾的心理。這個詞也用來指涉具有這種情結的男性（本章節主要討論男性的蘿莉情結）。

男性蘿莉控主要可以劃分為兩類。第一類是在現實中對少女實施性暴力或者買春的人。他們就是把少女的肉身當作獵物的犯罪者。ビリング@在《兒童性愛者》（兒童性愛者，解放出版社，2004，原著 2003）中匯報了丹麥的兒童性侵者的實際情況，那些人為了滿足自己的欲望，若無其事地摧毀那些少女的人生，當然令人無法接受。我絕不會在本章節為這些人進行任何辯護。

第二類則是對少女抱有性慾的同時，與真實（肉身）的少女不存在任何性交往的人––包括那些收集少女寫真和偶像團體錄影的男士們。這類蘿莉控，他們中有的人只是消費一下少女的映像就滿足了，有的人與真實少女的交往保持著相當的理性，有的人甚至還沒考慮過要與真實少女進行任何交往。當然他們變成犯罪者的可能性也不是完全沒有，或許存在著一些預備軍。

我想在本章討論的，則是第二類男性蘿莉控。雖然稱不上犯罪者，

但這些男上的確推動了日本社會整體走向蘿莉控社會，其人數恐怕大到令人無法設想，包括大多數的偶像愛好者。我自己恐怕也屬於這第二類蘿莉控。我希望讀者能捫心自問的同時，也能明白這一點——到目前為止，蘿莉情結都是當作一種犯罪心理來研究的，一般人的蘿莉情結往往得不到學界的觸及。而我正想填補這個空白。必要的時候，我也會探討犯罪者的心理，因為二者的共通之處還是很多的。

少女芳齡幾許才會進入蘿莉控的妄想？

那麼所謂的年輕少女，究竟要多少歲才會進入蘿莉控的法眼呢？創作了《洛麗塔》的納博科夫將洛麗塔的年齡設定為 12 歲。名為「萌駅[3]」的網站對動畫和遊戲中的少女角色（少女形態的角色）的年齡分布進行了統計與整理，我們可以看到網站收集的萌系作品中，角色年齡為 9 歲的作品有 5 部，10 歲的有 9 部，11 歲的有 15 部，12 歲的有 12 部，13 歲的有 9 部，14 歲的有 9 部，15 歲的有 7 部[4]。現在日本流行的萌系角色年齡以 11 歲和 12 歲為主，最小為 10 歲，最大為 14 歲，這個年齡區間的少女就是蘿莉控的欲求對象吧——從小學四年級生到中學二年級生。

有趣的是，日本女性初潮的來臨平均歲數剛好是12.5 歲。這個年齡的少女剛好是蘿莉控所夢寐以求的。男性蘿莉控特別在乎這個少女初潮節點的年齡。也就是說，他們對於這個少女能夠生育的年齡節點是望眼欲穿的。關於這一點，我們會在後文中詳細討論。

話說回來，對於未滿 10 歲的少女產生性慾的男性一般被稱作戀童癖(pedophilia)，是與蘿莉控區別開來的。蘿莉控與戀童癖完全不同。我

---

[3] 編注：https://moeeki.net/
[4] 編注：

個人就完全無法對戀童癖產生共鳴。本章接下來討論的內容也限於蘿莉控的相關問題，而不會涉及戀童癖。

他們為什麼會向少女伸出魔掌

首先我想探討這樣一種關於蘿莉控的看法——那些未成熟的男人由於無法與成熟的成年女性交往，於是他們調轉矛頭，把那些聽話又弱小的少女當作自己欲望的出口。或許有一些男性確實是出於這樣的動機，對少女實施性猥褻或性暴力的。特別是對於猥褻剛上小學的幼女的男性戀童癖而言，這個心理模型是非常有解釋力的。

不過這個模型對於那些喜歡高年級小學生和初中生的蘿莉控們而言，就不那麼說得通了。例如那些因為向兒童買春而遭逮捕的教師、教委會人員，他們既有社會地位，也有完整家庭。他們與成熟的成年女性交往的同時，又向少女們花錢求歡。他們並不是因為自己未成熟，不具有成年女性交往經驗才向少女們下手的。

2001 年，東京高等法院法官村木保裕因向 14 歲至 16 歲的少女買春而遭逮捕，東京地方法院判處徒刑。村木當年 43 歲，當上了法官的他可說是高人一等的社會成功者。令人印象深刻的還有 2004 年，一線的電影導演今関明好，因向 12 歲和 14 歲少女買春的嫌疑而遭逮捕，橫濱地方法院也判處徒刑。從事電影拍攝業績突出的他，究竟為什麼沉溺於「吃幼齒」呢？今関當年 44 歲，和我是同輩人。他恐怕是能在少女身上找到成熟的成年女性所沒有的東西。接下來，我想把這個東西究竟是什麼給分析出來。

蘿莉控是一種「病」嗎

假如眼前有一位可愛的少女，我想一直欣賞著、憐愛著，這是十分正常的感情。不過如果接下來就妄想著和她約會，和她戀愛，把她帶回家，當作妹妹或女兒一樣看待的話，那就是標誌性的蘿莉控思維方式了。蘿莉控妄想的觸角，如果繼續伸展的話，就會伸向少女的肉體；他們的最終幻想，便是對著少女射精。

如果這麼說的話，很多男士都會覺得蘿莉控完全就是一種疾病，和自己完全沒有關係。那麼我們來進行這樣的一個思考實驗。假如符合你胃口的成年女性以富有魅力的姿態出現在你面前，你看到她恐怕會心頭小鹿亂撞。如果和她一起約會、吃飯、飲酒、聊天、交流眼神。這個時候，男性心中湧現出想和這位女性性交的心情也並不奇怪。晚餐後把她接上車，一邊駕車一邊向她試探。如果她沒有刻意拒絕的話，那麼就能帶她去某地過夜了。那個時候，男士或許已經勃起了——內心已經產生了性行為和射精的預想。對於成年女性而言，人們並不會把男人的反應視作一種變態。

你面對符合你胃口的成年女士，一邊心跳加速一邊覺得「不錯啊」的時候，其實你大腦的一隅已經產生了一種淡淡的情思——「或許我能夠和她做愛射精，如果能實現的話，那會有多快樂啊。」即便現實中可能性為零，男人也會在內心深處悄悄地燃起一燭慾火吧。那種雀躍感，那種莫名的期待，多少都能觸動男人的心弦。當然你也可能只是稍稍進入一種輕度的興奮，未必就能明顯意識到自己內心狀態的變化。

「興奮感」的深處是什麼

那麼對於男性蘿莉控而言，如果有可愛的少女出現在他們面前，無論是以電視或寫真集或 DVD 的形式，還是以漫畫或動畫或 CG 的形式，他們都會對著少女產生前文所述的那種興奮感。興奮起來的男性蘿莉控，往往不會立馬勃起，想把少女帶走。他們的「興奮感」，往往呈現為一種滿足的、雀躍的、痴呆的狀態。

不過當男人對少女「興奮」起來的時候，他們開始把內心中一種薄霧般的性愛與射精的欲望，無意識地投射至她們身上。這種心理機制，對於成年女性也是一樣的。當然幾乎沒有男人會付諸實際行動。但就算沒有行動，男人在腦中也對這種行為稍作了預想。這就是男人們色瞇瞇的視綫的本質。

蘿莉控是對少女或少女的圖像產生「興奮感」的男性。他們意識不到的是，這種「興奮感」的深處隱藏著他們對性愛與射精的渴望。如果這樣定義蘿莉控的話，那麼難以否認的是，今天大量的日本男性都在不同程度上受到了蘿莉控的侵蝕。這是因為以電視和雜誌牽頭[5]的日本大眾媒體，巧妙地建構了一種朝向少女的性凝視，讓我們在不知不覺中形成了一種**以對著少女色瞇瞇為樂**的人格[6]。

---

[5] 編注：「牽頭」一詞在古代指拉皮條的牽線人，《喻世明言・卷一・蔣興哥重會珍珠衫》：「婆子只為圖這些不義之財，所以肯做牽頭。」近年大陸地區則似乎忘記了這個猥褻的意思，而普遍用於官場和職場，指出面聯繫多方合作的一方。此處譯文用「牽頭」，亦可謂復古也。

[6] 編注：這令我想到魯迅寫過的看客心態，以及《阿Q正傳》中，在酒店裡看到阿Q十分得意地調戲尼姑時，也「九分得意」的閒人。我們在網上經常也是這樣的：我自己不作蘿莉控的言行，但我很樂意給那些畫蘿莉、創作蘿莉控段子

二、將「少女」巧妙包裝起來的成人們

潛台詞之「具備性交條件的少女們」

國民級的偶像團體「早安少女組。」(モーニング娘。[7])就是有意如此包裝少女的典型。1997 年成立的這個團體，他們有意地討好蘿莉控觀眾，將 12 歲的少女錄為團員，而在全日本成為了目光的焦點，並發展壯大[8]。在那之後的 2003 年，矢口真里和五名小學生組成的「ZTX」(ＺＹＸ・ジックス)團開始了她們的偶像活動──成員的年齡低到了還在上小學的 11 歲。同年，其他事務所也推出了類似競品「SweetS」，這個偶像團五名成員的年齡，最低為 11 歲，最高為 13 歲。2004 年，「Berryz 工房」偶像團首次登場，她們中包括兩名小學六年級生、四名小學五年級生、一名小學四年級生和一名小學三年級生。9 歲少女也被破天荒地包裝成了偶像。

的網友點讚，並且更愛看大家在評論區刷「刑」、「FBI Warning」這些歡聲笑語時其樂融融的氛圍，然而這也就助長了蘿莉控亞文化的存續。森岡教授 2005 年在這裡論述的是真會出問題的二次元蘿莉控凝視，那麼，如果改成對虛構的二次元偶像發病、發癲，用戲耍的姿態把不知道是不是真有的性變態包裹起來，是不是就可以不傷害到真人，然後也就可以大刷特刷呢？這是一道思考題。

[7] 編注：團名包含句號，據稱是團名包含句號則 23 劃吉利，22 劃則不吉。官方中文譯名「早安少女組。」也包含句號，不過中文媒體和網友對這種會打亂我們行文習慣的命名法通常不予理會。本文為兼顧官方立場和大家的閱讀體驗，對此團名及其姐妹團名，僅在初次出現時加句號。

[8] 編注：12 歲團員為福田明日香，後於 1999 年 14 歲時畢業退出藝能界。根據中文維基「早安少女組。」詞條統計，1997 年第一期五名成員成軍時的平均年齡是 17.40，最年長者比最幼者大 11 歲。此後成員進出，平均年齡大抵在 15.60 到 21.17 間波動，可見這組始作俑者的底線還比後來者高上一些。

這些偶像團乍看下是以愛好音樂、健康活潑的少女為賣點，但其實她們的背後已經被巧妙地注入了這樣的潛台詞——「少女們已經具備了性交的條件」。你看「ZYX」的處女秀寫真，那些還在上小學的少女們像成年女性一樣穿著性感而暴露的服裝，他們暴露著肚臍，突出著腰部。這樣的裝束，在成人世界中都是被固定地解讀為「具備性交條件的女性」，結果就是男人們色瞇瞇的眼光都傾瀉在這些小學生偶像的身上。

「SweetS」的情況也是一樣的。她們也是成年女性那樣的打扮，照片中她們穿著迷你裙，裸露著大腿，朝著鏡頭暗送秋波，就好像在對著觀眾說：「我們是性早熟的兒童。」她們的處女作《LolitA》的名字也充滿著暗示性。「Berryz 工房」偶像團也類似地對小學生進行成年女性式的包裝，讓人只是對著照片的話，怎麼也不會把她們當作小學生。在觀眾印象中，她們雖然身份是小學生，但身體已經成人化，已經是可以自由戀愛的對象。這些包裝出來的少女偶像近年來在不斷地趨向低齡化。

當然，過去也有不少小學生演員或藝人。但是前文提到的少女偶像團與那種童星的性質完全不同。這些包含小學生成員的少女偶像，她們被刻意地受到包裝、設計，建立了一種性成熟少女的形象，就好像觀眾、粉絲有機會和她們建立性關係一樣。成熟女性樣式的服裝、濃妝艷抹、撩人的姿勢和視綫、暴露肚臍和大腿的迷你裙，一同組成了向觀眾瘋狂輸出潛台詞的構造。

在大眾媒體上盯著這些少女的男士們，究竟有多少人只是把她們當作單純的「可愛的少女」來欣賞呢？據我猜測，恐怕大多數人都多多少少對她們抱著不純的情感。我訪問過熟人，可以說這樣的男士是確實存在的。在 2CH 等網絡揭示板上關於早安少女組的相關討論，都是默認把她們當作性慾的對象。2CH 是人們能直率承認自己是蘿莉控的稀少自由空間，在那裡人們口無遮攔地談論著自己對於少女偶像的性幻想。

圖 1：(左上) 1997 年初代早安少女組專輯；(右上) 2023 年現役早安少女組桌曆；(左下) ZYX 專輯；(右下) SweetS 專輯。

少女偶像的精巧設計者

就這樣，大眾媒體巧妙地設置出來了朝向 12 歲左右少女的「性視綫」，甚至發展為當前日本的一大產業。男士們透過偶像們看到的是，如同裹上了砂糖一樣的，巧妙展演出來的花季少女們的「性」。

在一次較多女士出席的聚會上，我向女士們諮詢過這個問題。大多數女士都表示自己沒意識到這種朝向偶像團的性視綫。這就是大眾媒體操作的高明之處——就算是相同的影像，男性和女性觀眾的解讀方式是完全不同的。例如一般女士對迷你裙模特兒，可能只會覺得「她的腿非常美」，然而嗜好迷你裙的男士則會覺得「她的內褲若隱若現，真讓人心癢」。同樣的，對於塗口紅的小學生少女藝人，一般的女士可能只會覺得「最近的女孩子這麼早熟，好厲害啊！」然而男性蘿莉控則會把口紅視作一種女性成熟的象徵，進而做出「性交往 OK」的解讀，同時他們也有可能在看到那一抹粉紅的瞬間聯想到少女的性器官。

少女偶像的製作人會最大限度地利用這種「一樣看花兩樣情」，給不同人留下不同印象的效應，在健康向上的少女印象中悄悄埋下性誘惑的種子。就這樣，那些少女們熱情洋溢舞動身體的電視節目，在男性蘿莉控的注視下，就如同公開猥褻性質的少女色情片一樣，被不斷地消費下去。

《迷你早安》MV 的潛台詞

「早安少女組」的姊妹團體「迷你早安。[9]」（ミニモニ。）有一支MV名為《Minimoni剪刀石頭布！》（ミニモニ。ジャンケンぴょん！，Zetima-Sony，2001）。這是當時爆紅的同名節目的錄播版，在電視上也經常重播。

「迷你早安」是「早安少女組」偶像團中身高150cm以下的四名少女構成的偶像組合。在 MV 的前半部分，「迷你早安」中兩名輸掉了猜拳遊戲的少女會被懲罰喝牛奶。在這個片段中，少女仰著脖子，閉上眼睛喝著奶瓶中的牛奶（背景也會製造一種傾倒大量牛奶的印象），少女飲用完畢後殘留在嘴唇上的白沫尤其讓人印象深刻。少女飲用白色液體的情景究竟暗示著什麼，不用說都知道吧。「矢口真里討厭牛奶，但輸了猜拳就必須喝下去」，表面上很普通的文本，卻充滿著不尋常的深意。埋著如此不尋常鏡頭的 MV 就這樣在電視上播放了一遍又一遍。（當年廣末涼子被牛奶潑到臉上的印象寫真也紅極一時。）

每天都在這樣的潛台詞的轟炸之下，男士們會變得怎樣呢。恐怕「少女們充滿著性誘惑，她們都希望男士們把她們當作成年女性一樣色眯眯地盯著」這樣一種觀念會定型在他們的腦海裡面吧。另一方面，偶像對於一般少女而言也有模範效應。受到大眾媒體洗腦的少女們會覺得身為偶像的同齡人，像她們那樣花枝招展，搔首弄姿是一種時髦的事情吧。這樣的潛台詞對於大眾媒體前的男士和少女會產生不同的傳達效果。雖然同樣坐在電視機前，但許多成年女性或母親並不會產生那樣的感受，而只會將這些偶像與自己逝去的青春相重疊，陶醉在她們的「可愛」之

[9] 編注：即 mini-morning 縮讀為「minimoni」。中文官方譯名為「迷你早安。」，下文同樣不再加句號。

中吧。

美少女寫真集精心設計的性表現

就算是寫真集，也有不少以男性蘿莉控為目標讀者的作品。我們把2000年出版的一部偶像寫真（這裡就不提書名了）作為案例進行分析。這是一本以出演了不少電視劇和電影的少女藝人 S 為模特的寫真集。S當年 11 歲，還在上小學。寫真集的書帶上寫著「超級美少女處女寫真集」幾個大字。這一字也不假。

寫真集的封面上印著 S 的頭像照片，讀者能看到她露著成年人一樣的表情，嘴唇上塗著粉色的口紅。但是她穿著的是吊帶式的小學生制服。正如本書第三章討論過的，在制服的魔力下，讀者們就會產生這樣的認識——「這位少女雖然是個小學生，但是在性方面已經是個成熟的女人。」這就是這本寫真集的主題。

翻開寫真集，裡面有幾張好像是在她就讀的小學的操場上拍攝的照片。和封面照片上的印象不一樣，她怎麼看就是一個年紀輕輕的小學女孩，只不過嘴唇上塗著奪目的粉紅。在一系列的照片中，最博人眼球的是她用操場的水龍頭玩水的照片。照片中，她一邊嬉笑一邊調皮地打開水龍頭玩水，風把她制服的裙子吹得老高，裙底若隱若現，剛好什麼也看不到的同時，撩起讀者的好奇心。這張照片的潛台詞是顯而易見的，裙底若隱若現的少女加上水龍頭噴射的液體。這就是在營造一種朝著小學生少女的性器官射精的印象。想必攝影師與這位小模特在校園的操場上拍攝了大量的照片，然而偏偏選這一張刊登出來，那就只能是別有用心了。

接下來是一系列在學校泳池拍攝的照片。在一張照片中，她穿著白

色襯衫和吊帶式的褶裙，坐在泳池的跳水台上，光著脚，脚丫子就好像要踩在水面上。她的目光盯著鏡頭，然而制服的裙子不自然地撩到了大腿上，讓人不由得想像攝影團隊中有人刻意把她的裙子調整到了現在的位置。格外暴露的大腿和遠處來看也醒目的口紅，給她營造出一種嫵媚的氛圍。這就是把小學生的她，當成一個成熟女性一樣眺望的一張照片。制服、撩起的裙子、濃妝艶抹、投向讀者的目光，如此强調女人之性感的構圖甚至普及到了小學生的身上。

寫真集中，還有一系列她佇立在街巷上的零食店的照片。她結著麻花辮，穿著强調孩子氣的高束腰的棉製連衣裙。她手中拿著剛剛開蓋的牛奶瓶，正準備飲用裡面的純白乳汁。這裡很顯然呼應了「Minimoni」締造的「少女喝牛奶」的母題。零食店的冷藏櫃裡面明明準備了果汁、健康飲料等各式各樣的飲品，然而攝影時偏偏選用的是「牛奶」。其中的特殊意味，想必也不用我再重複了。

當然這本寫真集收錄的照片主要還是天真浪漫的小學生少女的日常——清秀可愛的小女孩在快樂的玩耍。然而如前文所述的那種「精心設計」的照片一張又一張毫不違和地混雜在其中。正是這種自然感遮蔽了寫真集讀者的判斷力，把它背後的潛台詞銘刻在我們大腦深處——這個還在上小學的少女，雖然還是個小孩子，但是性交往 OK，她已經準備好接受男人的精液了。

解讀到這一潛台詞的男士，在欣賞寫真集的過程中恐怕會產生一種莫名的「興奮感」吧。這種「興奮感」就是從性慾的角度來看待少女所產生的「興奮感」。我相信製作者正是通過這種方式來刺激讀者的購買欲望。這本寫真集不用去特別的書店，在一般書店的偶像專區就能輕易入手。寫真集的模特少女也是在電視上、電影裡拋頭露面的青少年偶像。也就是說，在當下的日本社會，這樣的潛台詞是能堂堂正正出現在光天化日之下的。

9 歲少女與粉色的口紅

我們再來分析另外一本寫真集。這是 2004 年（這裡就不介紹書名了）出版的一部以 9 歲少女 K 為模特的寫真集，它同樣在一般書店就能買到。寫真集的封面拍攝的是穿著體操服或深色學校泳衣的少女朝著鏡頭微笑。那個笑臉就是那種 9 歲小孩的稚嫩的笑臉，只不過嘴唇上塗上了厚厚的口紅。書帶上寫著「小小的 NEW 小學生 Jr.偶像的第一部寫真集」，背面還記載了她的出生年月日，以及「身高 129cm」。

翻開寫真集，我們能看到幾張照片中少女穿著私服目不轉睛地看著鏡頭，她畫著濃妝，頭髮也漂亮地加著定型液。只看臉龐的話，你可能會把她誤認為當上偶像的初中生或高中生。但一看她的體型就明白她還是個小孩子。版權頁中注明了她專門接受了美容美髮。整部寫真集給人的印象是，它把初中生和高中生藝人那套路子搬到了 9 歲小學生的身上。

接下來是一系列更具衝擊力的照片——少女塗著粉色的口紅，畫著睫毛，臉上畫了成年人一樣的妝，然而背上卻背著紅色的雙肩書包注視著鏡頭。少女還穿著白襪子和運動鞋，棋盤紋樣的裙子，系著絲帶的領子，總之一副小學制服的裝束。背上的紅色書包上還挂著六孔豎笛和毛絨玩偶。打扮成這樣的少女露出憂鬱的眼神，粉嫩的嘴唇微微張開，以一種嫵媚的表情望著讀者。少女化上妝儼然已成了一個小大人。雖說是在室外的道路上拍攝的，但只要看了誰都會覺得，照片中的少女明顯是在勾引男性讀者們。看她那表情和姿勢，簡直和那些成年的印象集模特擺出來的一模一樣。只不過她背上那碩大的書包給人一種新鮮感——她還是一個上小學三四年級的 9 歲小女孩。

然後是一系列少女手持豎笛的照片——有的是女孩雙手拿著豎笛，有的是女孩單手拿著豎笛躺在舊式民居的檐廊上如同挑逗一樣望著鏡頭

對面的讀者。照片中，少女依舊背著她那個紅色的書包。下一頁中，少女把書包墊在頭下，在檐廊仰臥著，抱著胸前的豎笛，半張著嘴巴，注視著上方的鏡頭。從讀者的視角來看，那就是從正上方俯視仰臥在檐廊的少女——剛好是讀者把少女跨在身下的視角。少女的裙子被掀了起來，露出了潔白的大腿。再下一頁中，少女抬起來頭，含住了豎笛的粗大的頭部。然而少女的目光依然望著上面的鏡頭，直射的陽光被少女上方的某人所遮擋，少女肩膀下面的毛絨玩偶被壓扁了。這一系列照片所傳達的意思可謂是不言而喻。

在那之後刊登的是大量寫真集必不可少的學校泳衣和偶像服的照片。正如剛才所指出的，製作者給小學生模特安排的是和初中生或高中生模特一樣的姿勢和服裝。完全是孩童體型的少女，卻要和成年的女性一樣花枝招展，這究竟是違和，還是已經變得不再違和了呢。寫真集的最後部分收錄了更加暗示露骨的照片——少女穿著紅色的襯衫，一邊注視著鏡頭，一邊將剝好的粗大的香蕉送入嘴中。少女的嘴巴被白色的香蕉撐開，張得大大的。這還用得著多說什麼呢。寫真集的最後刊登的是一張少女穿著泳裝張開大腿挑逗讀者的照片。

少女們的雙親究竟在想什麼

以上分析的青少年偶像寫真集，僅僅只是已發售的部分中的滄海一粟。這樣子的寫真集已經形成了特定的市場，在一般書店或者網絡上公開發行。看到這樣的寫真集，第一個想問的自然是，這些少女的雙親究竟在想什麼？當然有的雙親可能是為了還債或無奈受到威脅，但是這不能代表所有的情況。如果要我猜測雙親同意的理由的話，那麼有的母親可能是將嶄露頭角，萬人矚目的女兒和自己重疊在一起，通過女兒來體會作為女人的成就感。

那麼父親又如何呢？自己的女兒，成為他人投射性慾的器具，難道沒意見嗎？不過，仔細思考的話，那些女兒年齡在 9 至 14 歲的父親，通常年齡在 35 至 50 歲，這恰好和那些因為偷窺女高中生裙底而被逮捕的、或因向 12 歲少女買春而獲徒刑的男性是同一代人。也就是說，這些寫真集少女的父親，可能自己就有蘿莉情結。父親本人對自己女兒的影像存在萌（在性的方面覺得可愛）的感受。這樣的父親確實會產生按捺不住的心情。在雙親的許可下，少女自己也樂於拍攝寫真集。青少年偶像的寫真集和 DVD 就這樣慢慢地攻城掠地，推進了日本社會整體走向蘿莉控化。

少女色情已經帶上了面具

前文所介紹的現象，目前僅僅局限於一部分寫真集，但是存在著日後在大眾媒體上廣泛擴散的可能性。「早安少女組」可謂是打開了潘多拉的魔盒，讓蘿莉控侵蝕到了男性教師、學者、電影監督等日本社會的中堅，這個趨勢或許已經無法挽回了。這個世代的男性壯年們，本應該倡導社會規範並以身作則，然而他們卻一個又一個悄然化身為蘿莉控，這究竟如何是好呢？

當然那些對少女實施更加露骨的性虐待的照片和影像，恐怕也在這個社會的陰暗角落裡流通。這些買賣踐踏著少女們的人權，而消費這些商品的重度蘿莉控，也有著向更嚴重的犯罪滑坡的危險性。一定要取締這些虐待少女的色情商品，這是有必要反覆强調的。

但在這一點的基礎上，我希望能引起大家重視的是，蘿莉控正沿著另外一條路徑侵蝕著日本社會全體。也就是，正如我們在前文所述的寫真集和 DVD 中看到的，朝向少女的性凝視作為一種潛台詞被巧妙地注入了合法的出版物和電視節目之中。這些攜帶著性暗示的商品，偽裝成了

與性無關的一般商品，一旦爆紅也能大肆宣傳，根本無需顧慮法律的規制，就如同「少女色情戴上了假面」一樣。

日本社會尊重表現的自由和愛好的自由。只要它們不含任何真實性的虐待內容，你是很難限制這些作品的。這樣的結果就是表面上和少女色情無緣的作品，卻悄悄的給大量的男性輸出了不明所以的性快樂。我在觀賞「早安少女組」之類的表演時，就能察覺到這種結構。我怎麼也無法把它當作一個「載歌載舞的活潑少女們的成長物語」。對於這些「戴著假面的少女色情」，我認為必須承認我在一邊覺得她們「可愛」的同時，也在偷偷地吮吸著隱藏在她們身後的性愉悅。

社會蘿莉控化的車輪能停下來嗎？

目前為止我們只考察了 DVD 和寫真集的情況，那麼網絡又如何呢？有的網站販賣 15 歲以下少女的照片或視頻，其中最幼者低至 10 歲。在這裡能看到穿了制服、學校泳裝的少女，也能看到化了濃妝的少女。有的視頻預覽中的少女穿著學校泳裝，張開著大腿，向觀眾傳達著非常露骨的信息。同類的網站也會把 15 歲少女的當作商品販賣，這裡把下限拉低至 10 歲。這些網站並非成人限定，而是設計得精緻可愛，向所有人開放。網站請的模特也可能是日本的青少年偶像。前文介紹的寫真集現在也經常和 DVD 捆綁販賣。從那以後，各種用來滿足性慾的少女視頻，通過各式各樣的途徑在社會上流通著。

以上是 2004 年夏天的情況。風俗易變，少女商品化的形式會千變萬化。不會變的，只有朝向少女的性凝視會一直持續下去。

那麼假如「戴上假面的少女色情」向一般媒體持續滲透下去的話，會有什麼後果呢？首先，身為當事人的少女長大成人後，一旦明白了真

相，可能會受到心靈的傷害。這可是難以啟齒的嚴重問題。第二，男士們單純是看看電視讀讀報紙，就會受到「戴上假面的少女色情」的刺激轟炸。結果是不需「專業級」的少女色情，他們針對少女性感方面的感受性也能在不知不覺中被開發出來，形成少女相關產品的巨大消費市場，巧妙地形成刺激的閉環，推動社會整體走向蘿莉控化的車輪，滾滾向前。

三、蘿莉控為什麼會渴求少女

分析蘿莉控的情感

本節我們把目光轉向蘿莉控的內心深處。蘿莉控產生的原因，不僅在於社會，也在於人的內心。為了闡明這個原因，我打算對我所體驗過的蘿莉情結進行冷靜的分析。

井上節子在《頻發的少女賣淫：向兒童買春的男人們》（多発する少女買春　子どもを買う男たち，新評論，2001）中報告了國內外男性向少女買春的情況。作者在書中對男性與兒童進行性交易的理由推測如下：

> 如果結婚的女性和丈夫沒有建立正常的人際關係，這樣的後果是她會轉向和丈夫同性的兒子，打著「為了兒子」的旗號，化身嚴格管教的家長，希望借助兒子來實現自我。乍一看，這好像是愛子之心，然而本質上卻是無法自立的母親自戀心膨脹的結果。就這樣兒子為了斷絕與母親的情感關係，希望通過分割愛情與性慾來保護自己，而「少女買春」就是他們的選擇之一。（頁 79-80）

不過這樣的觀點難以解釋男性蘿莉控為什麼不向「成年女性」，而

向「少女」尋找出口。報告中別處提出的「**喜好年輕可愛少女的男性，換個說法就是幼稚而不成熟的男性**」（頁 79）也很難說明男性針對少女的性感受。（不過，關於這一點後文會繼續討論）

對於實施少女性虐待的男性的研究已經推進了很遠，其主要結論是：童年時期受到性虐待的男性在長大成人後，連鎖反應式地向少女實施性虐待。他們这些行为也受生活孤獨、未建立成熟自我等多种心理因素的影響（可參照石川義之的《來自親人的性虐待》第五章——親族による性的虐待，ミネルヴァ書房，2004）。為了抑制這樣的性虐待行為，相關學術研究是有必要推進下去的。但是值得一提的是，這些學術的研究對象基本限定於性犯罪者。我在本書想討論的，則是從來沒有實施性犯罪，但是心中對著蘿莉意淫的男性們的心理。這些沒有下滑至犯罪地步的眾多男性蘿莉控，正在推動整個社會走向蘿莉控化，一起締造出一個把少女當作性商品的消費環境，這個問題值得我們的重視。

少女們可愛又「危險」

那麼蘿莉控的情感構造究竟是什麼樣子的？誘拐少女的男性犯罪者的供詞中有「因為可愛」所以才誘拐的說法。他們的心情是可以理解的—我也覺得上小學或者初中的少女，從遠處看的話，當然都很可愛。而且這裡的「可愛」已經帶上了性的意味，那是因為，我從她們身上感到的「可愛」和同齡的少年身上感到的可愛完全不一樣。男孩子的話，他們就是說得出口的「可愛」，但是女孩子的話，她們的可愛總感覺有些「危險」，是難以切齒的。正是從這種「危險」的可愛上，我認識到我內心深處的動搖--我在直覺上把這種可愛與性建立起了聯繫。

正如前文所提到的，蘿莉控嗜好的少女，她們的年紀多在 11 至 12 歲之間，剛好是小學五年級至中學一年級。如果把這個視作蘿莉的中位

數的話，那麼蘿莉的下限可以到 9 歲，上限可以到 14 歲。

前文分析的寫真集中，9 歲或 11 歲的少女濃妝艷抹，塗著厚厚的口紅。有的照片中她們還穿著泳裝，和成年的模特一樣搔首弄姿。蘿莉控會如何看待呢？第一種闡釋是這樣的——這個年齡的女孩塗的是母親的口紅，想做一個小大人。不過，這不過是製作者的軟弱無力的辯解而已。第二種闡釋是這樣的——小學生的少女穿的和大人一樣，這是在暗示可以和她性交往了。這是勾引男性蘿莉控性好奇的直接信號，明確展示了製作者的意圖。少女畫上睫毛等成人才會打扮的眼妝，就是在傳達「即便還是孩子，也可以當作大人一樣對待」的訊息。無論是口紅、眼妝，還是誘惑性的姿勢，這些都屬於同一種的「印象操作」。

相對的，有些面向蘿莉控的寫真集是異曲同工，採用 18 歲以上的模特，但用相反的手法來進行印象操作——讓成年模特紮麻花辮，化淡妝，刻意擺出充滿稚氣的表情。她們已經是成年人的體型，所以需要通過髮型和服飾的調整來改變她們成年女性的印象，盡可能把她們年齡模糊到中學生的地步。

「第二性徵」的意義

那麼 11 至 12 這個年齡究竟意味著什麼呢？我認為值得注意的是，少女這個年齡正值「第二性徵」的時期，而且等於「平均初潮年齡」。接下來，我分析這二者的特殊意義。

第二性徵是指腦垂體分泌刺激性腺的荷爾蒙，讓兒童的身體向成人身體發育的生理現象。對於少女而言，那就是乳房發育，身體曲綫變得更加曼妙。

一家販賣 15 下少女照片的網站對一位 12 歲少女 A 如此介紹道：「她那直率的眼睛，綻放著純潔無暇的少女特有的光芒，她的魅力雖然充滿著孩童的稚氣，但她穿著學校泳裝凝望遠方，穿著制服面露憂鬱，就好像預示著成熟的女性一樣，讓人不由得心跳加速。」別的類似網站對一位 10 歲的少女 T 如此介紹道:「她那朦朧的表情和讓我不由得懷疑，我是不是把少女成長的那美妙一瞬給拍攝了下來」。從這些敘述中，我們可以看到這些製作者對於 11 至 12 歲的少女，從孩童到成年女性脫胎換骨的瞬間如同偏執地步的關注。那些蘿莉寫真集的消費者，恐怕也有著類似的心情。

換句話說，男性蘿莉控，對於從少女蛻變為大人的這一瞬間抱有異常的執著。他們並不是執著於「成熟的女性」，而是執著於成熟女性出現的這一「瞬間」，這究竟是為什麼呢？女性主義認為，這種心態的源頭在於重視處女的私有價值的家長制，而我想從另外一個角度來分析這個原因。

所謂第二性徵是指女孩身體變得「女性化」，男孩的身體變得「男性化」的時期或現象。在第二性徵出現之前，男孩女孩雖然在性器官上存在差異，但是在身體形態上沒有顯著的區別。經統計，小學六年級以前，男孩女孩的平均身高基本一致（六年級生為 146cm），男孩的身體沒有長出多少肌肉，女孩的身體也比較筆直纖細。

這個時期的男孩穿著女孩的衣服，也經常能被誤認為可愛的女孩。日本過去也存在著男扮女裝撫養的習俗。男孩在變聲之前，在聲音上也與女孩沒多大區別。在玩耍和行動方式上，男孩和女孩雖然存在著差異，但還不到相互隔絕的地步。他們在這個年紀，雖然已經充分意識到相互身體的差異，但並未產生嚴格的男女之別，與第二性徵出現以後相比幾乎可以不提。考慮到男孩的女裝習俗，可以說這個時期的男孩和女孩的身體都處於一個具有雙重性別潛質的無性別(unisex)狀態。

這種無性別的身體，在性荷爾蒙的刺激下，一下子變成「女性身體」或「男性身體」，就是所謂的第二性徵（現象）。就好像含苞欲放的花朵，直到綻放之時我們才能知曉它的本色一樣，圍繞著這個青春期的主題，產生了無數文學或影視作品，相信大家一點也不會陌生。

正處於性別分歧點的少女，是一個正準備向「女體」轉向的存在。這樣的她成為了男性蘿莉控憧憬與執著的對象。那麼蘿莉控為什麼會如此重視少女轉向「女體」的這一瞬間呢。

變成「男子身」是不是哪裡搞錯了

如果以自身為例的，我覺得我的內心深處沉澱著這樣一種想法——在青春期的性別分歧點，我是不是搞錯方向了？本來我應該朝著「女子身」發展的，但是不知道哪裡弄錯了，我居然變成了「男子身」。這個過程不受我意志的轉移，我是不是根本沒有選擇。這樣的發言，經常出自性別認同障礙者之口。然而，我推測在更廣泛的男性群體中也流行著這樣的情感。

為什麼會覺得自己失誤變成「男子身」，那是因為自青春期以來，我無法對自己是「男子身」這個事實感到肯定——身體成熟後，體內產生了大量男性荷爾蒙，肌肉長出來後，身體開始變得凹凸不平，還長出了大量體毛，分泌骯髒的精液，還產生難聞的氣味。我在青春期的時候，對於這種身體變化是怎麼也難以接受的。即便是現在，我在心底裡也對於變成「男子身」並不覺得「這樣也還好」。雖然是馬後炮，但這的確是無可奈何的事情，相信抱有這樣情感的男士數量並不少。不過這樣的內心話是非常說不出口的，所以大多數人都把它藏在心中，而且也會盡可能地去迴避相關的思考。因為在這個社會中，男士對自己身體自信不自信，可是跟面子息息相關的。

我在心底裡渴望著回歸那個無論是男性荷爾蒙、肌肉、體毛，還是精液都十分稀少的少年身體。而且如果可能的話，在那個青春期的性別分歧點，我非常希望能轉向那個無論是男性荷爾蒙、肌肉、體毛，還是精液都不存在的「少女身體」。我在意識深處反覆回味著這種心情，而且那個分歧點正在不斷地與即將羽化成蝶的 11 歲至 12 歲少女的身影相重合——「啊，如果我有機會和那個少女一樣，朝著女子身的方向成長該有多好啊。」就這樣，我的意識滑入了少女身體，想嘗試著從內部體驗一把少女的青春期，蘿莉情結就在這個過程中產生了。在這裡，第二章結尾部分討論過的那樣的心理回路也再次現身了。

「我是少女，少女就是我」

我想以少女的身體活一次。這樣一種欲念，無論是對於制服癖，還是對於蘿莉控都是共通的。我是少女，少女就是我。能一瞬間實現這種超常妄想的，就是制服和蘿莉。對於這個心中的秘密，多數男士都是難以啟齒的。不過，還是有不少男士能對我想表達的意思產生共鳴。大冢英志的名著《少女民俗學》（光文社，1989）就提出「**在我心中，而且在各位讀者的心中，存在著一位『少女』**」，這句話的真意應該能用我的理論來闡釋。

我的假說是這樣的——蘿莉情結的產生，是因為男性蘿莉控無法對自己的身體進行自我肯定。男性蘿莉控在自己的想像裡，逃離自己的身體，悄悄地附身於眼前的少女身上。所謂「阿宅」的男士們多為蘿莉控，他們在現實裡對自己不修邊幅，但是在網絡上卻熱衷於與美少女角色同一化的傾向，也能用這個假說來解釋（關於美少女角色的同一化，可以參見東浩紀編著的《網狀言論 F 改》（青土社，2003））。男性阿宅經過同一化，將少女的身姿與自己的外觀混同在一起，因而對自己的真實外貌不太在乎。

這樣解釋似乎也說得通——男性蘿莉控每天都沉浸在雜誌、網絡或動畫之中，可能是因為他們在不斷追尋著自己渴望潛入的少女身體。押井守導演的動畫電影《攻殼機動隊》（原作：士郎正宗）展現了一個人類即便失去了肉身，精神也能寄寓且能不斷更換人工身體的未來世界。作者將這些可以更換的人工身體稱作「義體」，那麼對於男性蘿莉控而言，可愛少女的身體或者美少女角色，就是一種自身「義體」性存在。（從這個意義上來看，電影《攻殼機動隊》的結尾展現的可謂是男性蘿莉控的夢想。）

這樣看來，「萌」也能得到新的解釋。阿宅們覺得美少女角色或人偶很「萌」的時候，其實是在表示他們想進入並換上它們的身體，或者說想「穿著」美少女的身體。穿上美少女的身體，這才是阿宅「萌」這「萌」那的核心。男扮女裝穿的是衣服，那麼蘿莉控則穿的是身體。

話說回來，Ray Wyre 和 Tim Tate 合著的《他們為什麼只對少女下手》（なぜ少女ばかりねらったのか，草思社，1999，原著 1995[10]）研究了英國一位名為 Robert Black 的性罪犯。Black 據說性侵了數百名少女，並至少殺害了數人。我想引用一下該書中一段有意思的描述：

本節最後記錄的第 27 和 28 次審問是關於他是否存在著裝反常和性感受倒錯的傾向。Black 慢條斯理地點了點頭。關於反常著裝，他表示他穿過女童的衣服。關於性別轉換的渴望，他也輕鬆地肯定了：「是的，我早就想打扮成女孩那樣子。」（中略）

從某種意義上來看，我們可以得出這樣明顯的結論——他抱有不像從少年成長為大人的强烈願望，所以才會惋惜自己不是女孩出生。關於

---

[10] 編注：原書名《The Murder of Childhood: Inside the mind of one of Britain’s most notorious child murderers》。

男性器，他不覺得需要，也更不可能喜歡。（頁 116-117）

該書作者發現蘿莉控罪犯的內心中存在著不想成為「成年男性」，而想作為女孩長大的渴望。這個發現和我目前為止的考察結論是一致的。不過作者並沒有對於這種情感為何存在展開進一步的討論。所以我必須超越他們的分析，進行更加深入的考察。

也許有人會批評我只把那些沒能成為「男子漢」的「乖孩子」，他們那種特殊的蘿莉控嗜好當作了分析對象。那麼那些窮凶極惡的殺人犯心中也有這種「不想長大、想成為女孩子」的情感，又該如何說明呢？不管男人在肉體上是不是「男子漢」，但在這個方面，他們的心理回路是相同的。

也許還有讀者無法理解我關於那些男士無法對自己身體自我肯定的假說，因為反過來他們可能是因為對自己強壯的身體太過自信了，所以才會蔑視女性，對女性施加性暴力。關於這一點，我會在下一章中以我自身為例進行詳細的分析。

有什麼蠕動在少女欲望的深層

話說回來，所謂蘿莉控，就是男性對即將成熟的無性別少女以及她開花的過程，抱有強烈羨慕與憧憬的一種情結。然而這無法解釋男性蘿莉控為什麼會把少女與「性」聯繫在一起，為什麼他們會對少女的寫真會受到「性」的刺激。如果只是把自身與少女重疊在一起的話，那麼只需要想像自己附身於少女就夠了——就好像自己在欣賞梵高的風景畫，或者坐在法國南部的田園間一樣，這應該是一件可以一邊品茶一邊幻想的愜意之事。

然而實際中，我所體驗到的蘿莉控的情感卻並沒有這麼愜意——那是一種在想像的延長綫上默認了與少女的性行為的，興奮又內疚的心情。正如前文所述的，那種與成年女性交往的心情（包含性交與射精的相關妄想），傾注在了少女身上。

為了解開這個謎團，我們還是得回到之前提到的 11 歲至 12 歲左右的少女正在迎接「第二性徵」。這個年齡剛好是女性的「平均初潮年齡」。之前我們已經分析過了「第二性徵」，接下來我們就來探討這個「平均初潮年齡」。

從這個視角來看的話，男性蘿莉控對少女迎接初潮的年齡展示出了異常的執著，這究竟意味著什麼呢？

少女初潮的來臨，意味著少女已經具備了懷孕的能力。男性的精液在她的體內與卵子結合，使少女懷上孩子。男性蘿莉控關注的就是這一點。

接下來，我會探訪蘿莉控的欲望的深層。下面的討論僅僅是作為一種假說，來闡明蘿莉控這種情結。

我認為男性蘿莉控心中最隱秘的欲望就是渴望搶在別人之前，向剛剛具備排卵能力的少女注入自己的精液，讓自己的精子與少女的卵子結合，使少女懷孕。如果是這樣的話，那麼少女生下來孩子究竟是誰的呢？

請你重新思考一下。

我在眼前的少女身上看到的是什麼呢？

答案十分明白。我在眼前的少女身上看到的是毫無例外的自己的身

姿。少女身上展現的是，因為某種差錯，我在青春期的分歧點未能成功轉變的，本應該是一個可愛少女的「另一個我」的身姿。

如果是這樣的話，想讓眼前少女懷孕的欲望，其實是讓變成女子身的「另一個我」懷孕的欲望。我的精子和另一個我的卵子相結合，那麼生下來的孩子，除了是重生的我自己，還有別人嗎——他是除了我誰也沒有插手而重生下來的我自己。

我認為這就是我渴望與少女性交，向少女射精的時候，意識深層中運動的矛盾。這種性交正好需要搶在少女在青春期的分歧點發生身體轉變的節點上進行。這是因為，這個分歧的節點上發生了我錯誤地朝著「男性肉體」轉變的決定性瞬間。所以我只有在這個分歧點上重頭再來，我才能找到自我肯定的契機。

總而言之，我的心中的欲望是這樣的——我希望通過與化身為少女的「另一個我」性交，在沒有任何他人介入的情況下，實現自我的重生。

為什麼「我」會希望自己重生

那麼在與少女性交，讓自己重生這個過程中，我是如何實現自我肯定的呢。我是這麼認為的：也就是我的精子和我的卵子，在我的肚子裡重新創造出來的我自己，是與「母親」完全隔絕開來的存在。我不是通過「母親」，而是通過「我」生下來的，這個過程與「母親」一點關係都沒有。我通過自己的重生，使自己這個存在與「母親」撇清關係，讓我與「母親」完全切割出去。這就是蘿莉控心中孕育的矛盾。

人們經常說，在心理上對「母親」依然存在依賴的男性容易變成蘿莉控（例如有的解釋認為向妻子尋求母愛卻遭拒絕的男人會反而向女兒

尋求這種感情的寄托，參見參照石川義之的《來自親人的性虐待》第 243 頁）。但實際情況會不會恰好相反呢。正如前文所述的，那種拐彎抹角的與母親的訣別儀式，會不會是蘿莉控這種情結的本質呢。對於這種設想，我心裡還是有數的。

我心中的蘿莉情結，作為個人問題意識到的時候是我 20 歲左右。那時書店裡到處都擺著蘿莉控雜志或蘿莉控漫畫，原本根本不會注意的我突然對它們產生了興趣。20 歲剛好是我離開老家上京開始獨立生活的時候，那也是我人生中剛才立足，一口氣自我覺醒的時候。與此同時，我和母親產生了矛盾，具體就不細說了。但在親手與母親決裂之後，就好像和母親換位了一樣，我心中的「蘿莉控」突然覺醒了。也就是說，雖說現實中與母親的矛盾已經結束了，但是與「母親式存在」間的矛盾以蘿莉控的形式在之後也延續了下來。

如果讀者真心想弄懂蘿莉控的情感的話，那麼則需要從內部的角度來嘗試理解這個層面上的心理活動。只是單純把蘿莉控當作無法直面成熟女性，只知道對柔弱少女施加性暴力的幼稚男性的話，未免太過武斷。例如速水由紀子的《無法戀愛的男人們》（恋愛できない男たち，大和書房，2002）確實是非常有趣的男性蘿莉控生態報告，但是我們的探索並不能停留在幼稚的戀母男性欺負不抵抗的少女這種思維模式之上。

當然我在這裡提出的「重生論」，對於解釋蘿莉控的心理而言，很明顯並非一個完美的模型。不過，這個假說應該是撥開其迷霧的重要綫索。

像曾經的我那樣的男性蘿莉控，他們的最終目標應該是附身於即將性成熟的可愛少女，棲息在少女的內部，深入骨髓地體驗少女的身體，穿著各種服裝與他人交往，受到人們溫柔體貼地關照，發自肺腑地熱愛自己的身體。然後從她身體的內部向少女的子宮射精，讓她懷孕，讓附

身的我得以重生，從而最終徹底脫離我母親的影響範圍。在社會面上我是完全自由的——我是靠我自己重生下來，因而不隸屬任何人。在精神面上我也是自由的——我實現了女子身的理想，能夠肯定自己的身體。這個世界祝福我的身體，我也祝福自己的身體，世界因為我自身的圓滿而圓滿起來。

不過，靠這樣觀念上的自娛自樂來實現自我肯定，未免太過理想化。蘿莉控不過是在自己的封閉世界中反覆自導自演著拐彎抹角的自我肯定獨角戲——射精的是我，懷孕的是我，生下來的也是我。這是一個自以為是，沒有出路，羅素悖論的迷宮。活生生的少女成為了一種觸發器或義體受我擺佈。她或是受到捉弄，或是受到虐待，或是被商品化，或是落下巨大的心靈創傷，一旦不被需要的時候就會被拋棄。這就是蘿莉情結的盡頭。在那裡沒有任何救贖，也沒有任何出路。

第五章 逃離「無感男人」的怪圈

一、「射精」的體驗與自我否定的感覺

目前為止的考察，讓我弄明白了我心中兩個根本問題——一是「我具有無感症」，二是「我無法肯定自己的身體」。在這樣的心理土壤之上，湧現出來了迷你裙偏愛、制服癖、蘿莉控等性癖。

「男人的身體不是很骯髒嗎！」

這句話給我的印象非常深刻。那是一次聚會上二十多名男性和少數女性在探討賣春的話題。參加者都非常直率地陳述自己的親身體驗，整

個討論氛圍十分平靜。直到一位中年男士表示自己依然還在持續買春，他的發言帶來了一瞬的緊張，但大家並沒有對他任何責難，而是開始探討起想買春究竟是一種怎樣的心態。話題隨後轉向了色情影片，談到影片中全裸的女體十分刺激的時候，突然有一位女士提出了問題：「那麼拍攝全裸男人的影片又如何呢？」話音剛落，剛才表示還在買春的男士說道：「男人的身體不是很骯髒嗎！」

對於他的發言，我有一種突然醒悟的感覺。男士熱衷於買春和 AV，它的心理根源會不會是「男人的身體很骯髒」這種强烈的意識呢。這種意識應該不限於男性，而是普遍存在於人們心中的。

回想自己的話，我確實能感受到「男人的身體很骯髒」這種意識就藏在我心中。確切的說，我不是認為男人的身體普遍很骯髒，而是身為男性的「自己的身體」很骯髒。現在看來，對於我而言，這種意識就轉化為「脫離自己的身體，潛入少女的身體之中」的渴望，並且以制服癖或蘿莉控的形式展現出來。對於剛才提到的那位男士而言，這樣一種相同的意識則轉向妓女和色情影片尋找出口。當他把「男人的身體不是很骯髒嗎！」說出口的時候，我真的覺得「正是如此」——你看男人的身體體毛濃密，膚色難看，骨骼嶙峋，肌肉凹凸不平，藏污納垢的陰莖周圍長滿了陰毛，確實給人一種十分骯髒的感覺。

「自己的身體很骯髒」這種感覺的來源

如果對自己的內心活動仔細分析的話，我可以明白以下幾個問題：

我覺得自己的身體骯髒，具體是感覺自己陰莖周圍部分很骯髒。要更加詳細的話，那就是射精會殘留其上的陰莖周圍部分——性交或者手淫之後精液就容易掛著上面，不得不把它們用紙巾拭去，特別是這個時

候給人的感覺尤其骯髒。

這是因為拭去陰莖上殘留的精液，讓我不由得回想起我第一次夢遺的中學時代。剛上中學時候的我，發生了第一次夢遺。那天早上起來，大腿之間有奇怪的感覺，什麼粘糊糊的白色東西粘在內褲上，不知如何是好。雖說嘗試用紙巾來處理，但內褲上的污漬怎麼也弄不乾淨。當我學會自慰後，夢遺也依然定期發生，每次夢中射精都一定會讓我驚醒，對著又髒又濕的內褲感到煩惱。射精結束後，一邊睡眼惺忪一邊用紙巾清潔下體，然後前往盥洗池清洗內褲的體驗真的十分糟糕。內褲被精液弄髒後，上面的黃斑是怎麼也洗不掉的。就算專門睡前提前自慰也無濟於事，該夢遺的日子還是會夢遺的。

夢遺的體驗，造成了一種「自己的身體很骯髒」的身體感覺。恐怕母親也早就注意到了，只是避而不談。中學時代的我，產生了最初的性體驗，但卻只能一個人去面對。學校裡，男生之間也會悄悄地談到夢遺這個話題，但這些討論沒有一次是正經的。我至今還清楚的記得，有一天我走到教室的陽台邊眺望操場，心裡想著再也不想當男生了，旁邊的朋友也在問我：「你是不是在煩惱啥啊」。

我是以十分孤獨的狀態迎來了作為男人第二性徵核心的精通（初次射精）體驗。沒有人可以商量，我也不想和任何人商量這個情況。只能一個人把這些煩惱藏在心理。我對自己不由自主夢遺的身體，對自己變成男人的身體，是怎麼也無法肯定的。

我現在認為，對於男孩而言，夢遺的體驗是相當重要的。第一次射精應該是以積極的態度去面對（根據男士們的說法，精通有像我這樣夢遺形式的，也有手淫形式的）。

女孩的情況又如何呢？女孩初潮來臨的時候，母親會做赤飯來慶祝，

這是流傳至今的習俗。女孩的初潮，無論如何都是受到周圍人的認可與祝福的。女孩從此踏上了成人之路。相比之下，男孩的夢遺就好像被默默封殺了一樣，存在感薄弱，而且誰也不想提及這個事實。男孩自身的夢遺受到周圍的封殺，只能獨自面對，這樣可能會造成男孩養成否定自己身體之成見的危險性。在聚會上我提出這個觀點的時候，有的女性參加者指出對女孩初潮的祝福不過是祝福女孩具備了當媽媽的能力。事實確實如此，但是男孩子得不到類似的祝福，未免也有點太可憐了。

「我」的自慰體驗

從這個時期開始，我也學會了自慰。自慰的時候一邊回憶起色情漫畫中的場景，一旦射精，興奮一下子就被澆滅，心中涌起後悔之情。從初中到高中這個時期，我一直都覺得如果後悔的話，那還不如不做，如同噴薄的岩漿一般，當時的性慾就是這麼難以控制，以至於陷入了惡性循環——如果睡前不自慰的話，就會夢遺。但為了不夢遺，就不得不自慰。自慰後就馬上睡下，以驅散那種後悔的心情。「囤積的東西趕緊都抽出去」這樣一般「無感男人」的性傾向就這樣在我的心中形成了。

從初中到高中這段自慰的精力，讓我切身體會到自己身上的「無感」症狀。從那時開始欣賞的色情讀物中我才知道，成年女性獲得的性快感是一種渾身的恍惚狀態，自己的射精相比之下簡直是無聊至極。每次自慰的時候，我都會聯想起這個差距。

為了打破這個僵局，我决心戒掉自慰。那是我剛大學入學的時候，我下定决心一定要忍下來。結果是沒過多久，又開始夢遺了，但我依然堅忍了下來，但身體不聽使喚地繼續夢遺。如此堅持了一個月就開始打退堂鼓了。我開始覺得身體上產生了奇怪的氣味，再也無法繼續把射精的衝動抑制下去了。這種身體內部火山噴發一樣的感覺，我可以確信是

怎麼也無法用社會建構論（一種認為人類的行為和感覺方式是通過社會養成的理論）來說明的。

我經常覺得「如果這世上有抑制性慾的藥物就好了」。而且如果可能的話，我想回到那個在我初中開始夢遺與自慰之前，我的身體還處於青春期分歧點的時候，我希望在那裡進行重新選擇。我推測正是在這個節點上我開始萌生了制服癖與蘿莉控。如果回不去，實現自我重生的話，我就怎麼也無法肯定我自己的身體和性感受。

我可以確認的是，正是夢遺的精液產生的污穢，讓我形成了「我的身體骯髒」的意識；射精之後的空虛感覺，讓我形成了「我具有無感症狀」的意識。此二者作用在一起，讓我再也無法自我肯定。

對於男性而言具有根本性質的「射精」

如果說男士們只是因為精液把內褲弄髒，射精後感到空虛，就對自己的整個身體和性感受持不信態度，恐怕各位讀者也是會打問號的。不過，我認為「射精」這種活動，對於男人關於性的感受與思維方式是存在决定性影響的。勃起的陰莖又稱「陽物」(phallus)，通常被視作男性的象徵。不過我覺得與其說「勃起」，不如說「射精」才是男性的根本。將研究中心從「勃起」轉向「射精」，相信很多男性的心理問題能夠得到更為清晰的認識。

回想起來，我在小學高年級的時候就學會「勃起」了，我記得小孩子之間也會天真爛漫地把雞雞變硬、變大當作一個話題。但是那個時候，我的身體還沒出現第二性徵，處於無性別的狀態。進入中學，我學會「射精」之後，我的身體開始大幅度向男子漢發展——在體內男性荷爾蒙的循環下，我的身體開始長體毛，我的聲音開始變化，我從無性別轉

向了男子漢。能代表這個過程的，並不是「勃起」，而是「射精」。

我認為對於青春期的男性而言，「射精」才是男性的象徵。而對於「射精」，我持以消極的態度。正是這個時期射精的「挫折感」，讓我難以接受我的身體從整體上轉向了男體。這就是我無法愛自己身體的原因。

二、 我是怎樣成為了「無感的男人」

肌肉男的誕生

知道自己不愛自己身體的時候，我做了什麼事情？我為了填補內心的空虛，開始朝「男子漢」的方向尋求出路。既然現在已經回不了頭了，那麼為了肯定自己身為男人，那就必須打造一個「男子漢」的身體。不僅如此，在精神上，在行動上也要有「男子漢」的本色。如果成功的話，我應該能夠重新肯定自己身體與性感受。當時我這種想法，類似那種抓住了救命稻草一般的心情。

我開始喬裝打扮自己的身體和精神了，那是在自己不忍直視的地方畫了一層皮——明明對自己的身體無愛，但卻裝作男子漢一樣，對自己的身體和性感受信心滿滿。作為肌肉男（能夠行使力量的男人）的我誕生了。

我開始打造「男子漢」的原委，可能是相當特殊。接下來我要敘述的情況，恐怕大多數男性讀者都不曾經歷過吧。不過，這對於我而言卻是非常重要的經驗，值得記錄下來。我希望各位男性讀者也能思考一下自己的情況——我究竟是如何建立起「男子漢的自信」。內在性的性感受研究，首先還是得從每一個人的內省開始，一口氣就找到共通答案的

方法是不存在。

同性戀與大齡女性的邀請

我上大學開始獨自生活之後，為了擺脫夢遺與自慰的循環，我開始參加相親會，在街頭上亂逛尋求艷遇。然而令我無法預料的事情接連發生。我明明想和同輩女性交往，然而她們卻對我一點也沒有興趣。反而是同性戀和大齡女性們紛紛向我拋出橄欖枝。

第一位向我靠近的同性戀男士非常熱情。有一次我大學翹課去澀谷的電影院，電影還沒開始多久，一個男人坐在我的旁邊，我還覺得奇怪：明明周圍一大堆空位了，偏要貼著我坐。那個男人的大腿一點又一點地靠近我下半身。我沒明白是什麼情況，不知所措地發呆。誰知他進一步得寸進尺，竟至想把腿跨在我的大腿之上。我急忙離開坐席，跑到二樓的坐席上避難。這可是我人生中首次體驗到的與他人的性接觸。第一次與他人的性體驗居然是遭遇痴漢，也真是讓我（順便一提當時放的電影剛好是《虎豹小霸王》(Butch Cassidy And The Sundance Kid)）。多虧了這個體驗，所以我才能多少理解在電車上遭遇痴漢的女性。如果是女性的話，電車上男人坐在身旁，會產生强烈的不安，讓人忍不住離開座位。

不過上述經歷，僅僅是男性同性戀們向我發動攻勢吹響的號角。在酒吧裡，突然有陌生人邀請我去賓館。在大學裡突然收到來自男生的長文表白信，字裡行間流露出他對我的愛意似火。

給我印象最深的，還是去東京郊外參加研究會時的一次經歷。當時我下了地鐵，坐上巴士前往目的地。隨著車上乘客越來越少，最後只剩下我和另外一位男性乘客。我在目的地還差一點距離的地方下了車，只要沿著河堤步行十分鐘左右就能抵達終點。那個晴朗的午後，我在漂亮

的河堤上行走著，周圍看不到一個行人。過了一會兒，我聽到我的後方有人快步向我畢竟，他的脚步聲逐漸變得越來越清晰。我回頭一看，結果正是那個和我乘坐同一輛巴士的乘客。他凑到我耳邊說：「要不要一起喝茶。」整個河堤上就我們兩個人，讓我不由得背脊發涼，只好答道：「算了，不用了。」說完，那個男士馬上停下角度，我回過神來的時候已經不知去向了。我加快了步伐前往目的地，途中不由得經常回頭看，害怕自己是不是被盯上了，心裡怦怦直跳。

當然，事後回想起來，我也覺得我的態度是不是有點對不住他。他當時鼓起多大的勇氣才向我打招呼呢。不過，自己在意料之外的地方被別人盯上，特別是從性的方面被盯上，這樣一種恐懼感壓過了其他的感情。

我想強調的是，我對於同性戀男士並不抱有任何負面感情。經過了數次接觸，我才切身認識到那些男性同性戀都是些隨處可見的普通大叔或小哥。正是因為有親身體會，我才覺得電視上那些對於同性戀的歧視與偏見是多麼的不堪（當然同性戀並不能成為痴漢的免罪符）。

男人是天生「獵手」的固有印象

話說回來，這些經歷讓我知道了自己是別人「盯上的目標」。這讓我非常的不好受。因為我本應該是「盯上女人」的男子漢，實際上反過來我成為了諸多男性同性戀盯上的目標。偶爾向我搭話的女性，都是些大齡的婦人。最後我不斷示好的年輕女性，基本上都沒給我一個好臉色。

自己是別人盯上的目標這個事實，給予我了極大壓力。我覺得應該要實現從「被盯上的獵物」到「狩獵者」的轉變。我完全相信了男性必須是「獵人」的固有印象。為了變得有「男子漢」氣質，原來的豆芽菜

身體，經過睡前的簡單肌肉鍛煉，也變得強壯起來，甚至讓我得到了蛙泳的能力。

雖說人際交往上依然整體處於被動狀態，但與女性的交往還是儘量把握主導權，例如主動提出邀請，講究自己的衣著打扮。約會前偵查美食地圖，在書本裡尋找做愛時的性技巧等等，我就這樣朝著「獵手」式地肌肉男的方向發展。

我想成為一個不再優柔寡斷，能夠說話算數的男人，一個不再被動等待，而是不斷主動出擊的男人，一個約會時不再 AA 制，而是有錢自己請客的男人，一個處變不驚，無時無刻都能保持儀態的男人。成為不了這樣的男人，就吸引不到女性。只有變成這樣的男人，能成為戀愛結婚後支撐家庭的「頂梁柱」。

在男女關係上，我也想成為自己包辦一切的男人，也就是憑一己之力讓女人能夠幸福的男人。我覺得這才是所謂「男子漢」的氣質。而且為了解開覺得自己身體污穢的心結，我也逐漸學會注重外表整潔與修飾。

就這樣，明明掩飾著自身的「無感症狀」和「自我否定」的心情，我好像建立了一個對自己的身體與性感受自信滿滿的男人形象。我早在 20 歲左右就成為了「無感的男人」(希望了解這個自我因為一些複雜情況而逐漸崩潰的過程，可以進一步閱讀《無痛文明論》(トランスビュー，2003))。

「無感的男人」究竟是怎樣的男性

目前為止，我基本上把「男人的無感症」和「無感的男人」作為近似詞來處理的，不過接下來我想把二者的意義區分開來。所謂「無感的

男人」就是把「男人的無感症」和「自我否定」藏在心中視而不見，努力裝作它們根本不存在的男人。

在這裡，我想對「無感的男人」進行簡單的總結：

「無感的男人」，患有「男人的無感症」。他們不會坦率的接受與承認自己的無感症，而是試圖轉移視綫，在別的地方尋找更强烈的快感。「無感的男人」覺得自己的身體污穢，所以對自己的身體無愛，有時會渴望逃脫自己的身體，有時也會覺得只要能成為男子漢就能重拾自愛。

這樣的性感受，會給男女關係帶來巨大的陰影。首先，男人明白自己在快感的生理面上無法勝過女性，所以會試圖支配與控制女性的快感，渴望針對女性建立優越地位。通過這種支配女性快感的優越感來抵消自己的無感症，甚至能獲得一種治愈性的體驗。然而一旦支配失敗，就會打算向有感的女人復仇，懲罰她們，强奸衝動的源頭就在這裡。接著，如果他們想脫離自己骯髒身體的感情發展下去的話，就會誘發制服癖和蘿莉控，這兩點前文已經詳細論述過了。

結果是，把男性的自以為是與自私唯我强加於女性身上，為所欲為、吞噬女性的男人就這樣誕生了。這種男人即便在內面上充滿著不安與自我否定，有的表現為裝作自信滿滿的樣子，有的表現為與女性存在共鳴，有的表現為自己也受傷的樣子。他們無論發生了什麼事情，也無法與女性正面交流，而是單方面與女性進行分割。這樣的男人覺得自己所執著的想像中的架空女性甚至比真實的女性更加重要。架空的女性，不具備自我意識與情感，因而處理起來很方便。

那麼「無感的男人」究竟哪裡有問題呢？首先，如果他們暴走起來，可能對發展為强姦等朝向少女的性犯罪。這一點必須得到重視。第二，他們無法肯定自己，可能無法自愛地度過一生。這個問題可能平時不注

意不到，但總有一天會繞不開的。第二，他們在人際交往中，也可能無法建立正常的男女關係。男女雙方可能在維持關係的同時心底裡相互抵觸。

我覺得「無感的男人」大致就是上述這樣一種男人。他們的數量有多少，無法下定論。但根據我平時的觀察，我覺得患有本書所描述症狀的男人應該人數眾多。當然有的人作為「無感的男人」已經成型，有的人還正朝著這個方向發展。

而且雖說自己是「無感的男人」，但卻並不具有制服癖或蘿莉情結的情況也應該存在，反過來也是這樣。我是兩方面疊加，但這應該不具有普遍性。單靠「無感症導致的從骯髒身體的脫離願望」假說，也無法解釋制服癖與蘿莉控的所有情況。這方面可以作為未來的研究課題。

三、 首先承認「男人的無感症」

以脫離「無感的男人」為目標

那麼，怎樣才能擺脫「無感的男人」的狀態呢？

請把和我陷入同樣症狀的男士的情況考慮起來。

首先，我們需要大方地承認自己身體上的「無感症」——小便一樣的射精和其後的空虛感是無可奈何的事情。接受無感症，就是接受作為男性身體生下來的這個生物事實。只有直面這個事實，才能宣布：「我雖然患有無感症，但也沒有什麼問題。」也就是說無感症雖然存在，但是沒有治療的必要。

不怎麼有感覺這個事實，由於難以坦率的接受，所以一旦產生了微妙的扭曲，就變成了希望處罰有感的女人，或者厭惡自己的身體，希望把自我轉移到少女身上的心情。歧視女性的根源之一，其實就在這裡。所以為了避免這種情況，首先得坦率地承認自己的無感症，然後再轉變自己對於無感症的負面思維。

但是為了能夠挺起胸膛承認自己的無感症，我們需要通過某種方法來治愈射精帶來的心理創傷。射精後感到凄凉、空虛，產生想要補救的罪惡感、心不在焉的恍惚感的男性並不只有我一個，我們需要一個能交流這種心情的空間。如果我們不再否定男性身體，不再否定男性天生的心理結構，我們的心情就不會那麼沉重了。

推薦古代性技巧的人們

不過，和我的思路相反的是，有些人主張通過掌握性技巧，獲取真正的性快樂來應對無感症。例如據說中國的道教和印度的密續（坦陀羅）能夠讓男人懂得性的真諦。接下來我們就來看看他們的方案是怎麼說的。

Chia 和 Abrams 在《多重高潮的男性》（Mantak Chia and Douglas Abrams Arava, The Multi-orgasmic Man.Thorsons, 1996）提倡在現代復興中國的房中術（性技巧）。他們認為「射精」和「性高潮」是可以分離開來的，男人經過訓練就能在「射精」之前經歷多次「高潮」。具體方法是通過涵養精氣，鍛煉性器周圍的肌肉，在即將射精之際通過肌肉抑制精液的流動，在不排出精液的條件下，反覆體驗射精的快感。據說這個過程的最後，人就能抵達一種與宇宙合為一體的快樂極點。他們認為只要不將精液排出體外，就能避免射精結束後的消耗感，如果不小心要漏了，用手指堵住尿道口就行。

想瞭解密續，可以從 Muir 夫婦的《坦陀羅》（Charles and Caroline Muir, Tantra: The Art of Conscious Loving.Mercury House, 1989）入手。密續也是把「射精」與「性高潮」區分開來的。應用密續的技巧就能夠延長性愛的時間，射精後短暫休息就能再次勃起。據說只要練習熟練，就能體驗到宇宙合為一體的性愛。不過密續並不提倡對於射精的物理干預，這種干預反而會引發疾病。密續認為射精結束後，男人應該保持與女人的結合狀態，調整呼吸，然後把他在女人體內釋放的性能量吸回體內。

我可以理解他們渴望把古代的性技巧搬回現代的心情。他們希望拯救男女之間以男性射精為唯一目的的悲涼性愛，希望傳遞那種天地氤氳式的美妙性愛體驗。恐怕他們也在反抗著那種射精結束後的失落感。

代代木忠也認為「射精」和「性高潮」是兩碼事，男人需要剝去身上的鎧甲，只有放下自我，才能體驗到真正的性高潮；如果地球上所有人都能體驗到這種性高潮，就能讓這個世界成為一個理想鄉（《プラトニック・アニマル》，情報センター出版局，1992）。

隱藏在尋歡之路上的陷阱

我並不否定他們的做法，只不過我的思路和他們不同。我認為像他們那樣沿著追尋性真諦的大路走下去的話，並無法矯正自己扭曲的性感受與對人關係，而只會讓「尋求性愉悅」的欲望不斷地膨脹下去。

具體道來，為了體驗極致的性高潮，結果成為了反覆與職業妓女打交道的男人，你又有什麼辦法呢（實際上那些參加密續宣傳活動的男士也經常吹噓自己在印度嫖娼時體驗到坦陀羅式性愛有多麼的美妙）。而且那種堅持力與性高潮兼得的男性，也很容易想像他們如同老練的獵手，能夠輕鬆地攻略一個又一個女性。這也不是我所想要看到的。所以在我

們尋求那種天地氤氳式的宏大性愛體驗之前，首先得把在心中蔓延的性感受的扭曲部分給矯正過來。為了不受心中性欲望的擺布，我們有必要對此進行慎重的考量。

除此以外，我在拙著《為了在沒有宗教的時代裡活下去》（宗教なき時代を生きるために，法藏館，1996）中也提到過的，我曾經加入過氣功團體，也有一段時間受奧姆真理教的吸引。我親眼看到那些追求所謂快樂真諦，所謂與宇宙合一體驗的人們，最終都走上了不歸之路。男人的尋歡之路上一定充滿著各種陷阱。他們對快樂的追求，在不知不覺中就轉化為對於「權力」和「欲望」的追求。

所以，我認為為了解決「無感男人」的問題，我們應該首先從坦率承認與肯定「男人的無感症」做起。

把「無感」轉化為柔情

本來「無感的男人」就很難承認自己具有無感症。不過假如「無感的男人」堂堂正正承認自己的無感症狀的時候，他可能就掌握了逃離這個怪圈的機會。如果能發自內心肯定、憐憫具有無感症的自己，那麼他已經不再是「無感的男人」。就算具有無感症狀，他也不會以消極的態度看待射精。就算射精會帶來失落感與孤獨感，也能以柔情填滿心靈，以慈愛的態度看待人間世事。這才是我追求的理想狀態。

我在本書中雖然使用了「無感症」的說法，但這並不是一種個人層面上的煩惱，把它視作一種普遍性的醫學症狀或許更容易讓人接受。但是「無感症」並不一定需要治療。就算具有「無感症」，我們也能度過有意義的人生。

當我們回頭思考，自己想和喜歡的女性建立怎樣的關係，或許能給我們帶來轉變契機。尋找「就算具有無感症，也能保持溫柔」的路徑，也是男人的一種存在方式。「無感症」如果能夠成為我們轉向溫柔的契機，未嘗不是一個值得慶賀的事情呢。如果沒有性伴侶的話，我們可以嘗試用慈愛之心來填補自慰之後的空虛。「溫柔」才是無感症之下大放異彩的關鍵。我確信我們能夠在容易產生「失敗感」、「自我否定」、「復仇心」的無感症土壤之上培育出憐憫有生命的、脆弱的事物的「溫柔之心」。把無感症轉化為溫柔與慈愛的源泉，我們就能找到脫離「無感的男人」的出口。

只有坦率承認無感症，取回射精之後的溫情，矯正自己性感受與人際關係中扭曲的部分之後，我們才能踏上尋求性真諦的冒險之旅。我認為，在這個與自己的伴侶一同探索性愛奧妙（人類在這個領域上已經積累並公開了大量知識）的過程中，最重要的是與自己喜愛的人，重要的人建立溫柔慈愛、相互尊敬的關係。培育溫柔之心，性愛並不是必要的。而且在沒有伴侶的情況下，我們也沒必要對性愛這種方式抱有太大的期望。值得重視的是，我們要儘量避免把快樂當作性愛的目的，讓我們受到自身欲望的擺布。三省吾身，針對自己的情況制定行動方案，才是我們脫離「無感的男人」要做的最首要的事情。

化解自己身體的「污穢」意識

接著，脫離「無感男人」的第二個要點就是慢慢地化解對自己身體感到「污穢」的意識。如果一邊覺得自己的身體污穢，一邊進行性愛的話，可能會以各種形式對自己和自己伴侶造成傷害。就算你積極健美，修飾邊幅，也不能從根本上解決問題。心底裡堅持認為自己的身體骯髒，只是盲目地打磨表面上的肉體是不可取的。

我們需要分析一下對自己身體感到「污穢」的意識是從何而來的。我個人的情況是與夢遺帶來的負面體驗密切相關，各位讀者可以思考一下自己的情況如何。為了化解這種意識，一個值得信賴的伴侶是很重要的。我們可以向自己的伴侶傾訴自己關於身體的煩惱，在交流中取得她的共鳴，和她一同探索解決方法。在和她的慢慢摸索與相互理解之中，一定為開拓出一條出路——我的身體很骯髒，這是一種錯覺，我根本沒必要以負面的態度看待男性身體。無論是身體上，還是精神上的溫柔的交流，起到的效果是非常顯著的。

談到這裡，我覺得如果能形成這樣一種慣例就好了——無論是男孩，還是女孩，只要是上了初中，進入青春期，都能得到有經驗的成年人提供的性援助。這並不是說在教室裡進行性教育就夠了，而是要建立一種有嚴格的自律心大人們成為孩子們的性顧問，傾聽孩子們的性方面的煩惱和困難，在孩子們的性成長和性行為方面提供援助的文化。我想，有責任心的大人為孩子們提供第一手的經驗與教訓，這有什麼荒唐可笑的呢，這遠比孩子們通過互聯網尋找性徵變化和性行為方面的信息要可靠一些吧。

我還聯想起這樣一個問題，我想問各位讀者，你們想像過自己的父親自慰射精的情形嗎。恐怕大多數讀者在想像的時候會感到不適，甚至有人會覺得噁心。那麼為什麼你們能夠自由地想像父親吃蕎麥面，到了自慰就不行了呢。那是因為你們在心底裡對自慰是持否定態度的。但是你想想看，你的父親肯定自慰過，你父親射出了精液才有了你。你自己是怎麼來，這個問題恐怕沒多少人深入思考過。

男士們經常是心潮澎湃地感慨自己是從娘胎裡生下來，但對於這個過程中父親做了什麼，好像都是遮遮掩掩，閉口不談的。這恐怕還是跟男人射精無感的症狀以及男性身體骯髒的偏見有關。

從「强烈快感」的幻覺中解放

脫離「無感男人」的第三個要點就在於，在男性對於迷你裙底、少女性愛、制服、强奸的相關情結中隱藏著「不得了的東西」，我們需要解開其中的心結。「無感的男人」尤其容易陷入這些桎梏之中。這是因為他們從自己的身體內側找不到讓他「有感覺的東西」，所以他們總是固執地認為在他們身體外部的各種秘境裡隱藏著什麼「不得了的東西」。例如他們會妄想自己如果强奸小學生的話就能獲得前所未有的「强烈快感」。只是對著制服或者迷你裙意淫也就算了，但為了所謂前所未有的體驗向少女買春，施加性暴力那就成為了大問題了。

2003 年東京赤坂發生的小學生少女監禁事件[11]就是典型案例。犯罪人一方面監禁著少女們，一方面進行了自殺。恐怕他在死前也想過品味一次那種從未體驗過的「强烈快感」吧。為了消滅少女性愛與强姦，我覺得最重要的一點就是把男人們從那種對於「强烈快感」的迷信中解放出來。

正因為如此，我們需要把迷你裙、學生制服、蘿莉控、强姦等欲望機關的結構，用明瞭易懂的分析讓大家都看明白。本書就是這類分析的一種嘗試。讀者可以參考我的思路，去具體分析問題。大家如果困於這些欲望機關的迷宮之中，那可以嘗試跳出它們預設的棋盤，高屋建瓴地審視，恐怕就能找出離開迷宮的進路。對於欲望機關的闡明，本書所做的還遠遠不夠，希望更多的女性學和男性學研究能加入進來。

[11] 編注：或稱「小天使事件」（プチエンジェル事件）。

如果你感到不快的話請聽我說

相信有一部分讀者可能是抱著一種不可名狀的不快心情讀下來的——這本書好像就是一個男性作者拿著男性方面的閒話侃侃而談。有的讀者可能會畫問號：他哪有在批判現狀，不就是把現狀回顧了一遍嗎？女性主義者也可能會說：「現在還需要在性的方面，由男人來對我進行說教嗎？」其實我在日本女性學會演講的時候，就有一部分學會成員對我持批判態度——在性的方面，已經形成了男性支配、蔑視女性，對女性施暴的社會結構，那些男人不批判這個現實，又要提出性感受理論，就如同一個開著褲襠的老頭對著女性說教一樣。

有人可能會批判本書對性的分析太過輕描淡寫了，或者質疑我忽視女性主義理論已經闡明的男性支配女性的社會構造，有什麼資格指指點點。我也實際上受到過這樣的指責，就好像這個男人又來找樂子了，這個男人不可取信等等。

對於種種指責，我只想說一句話。我的男性學是從正面擁抱了女性解放和女性主義理論之後才建立起來的。田中美津當時提出了一個這樣的問題——男性們究竟什麼時候才能用自己的語言來闡述自己的痛楚，我認為我是在認真地思考這個問題的過程中啓動我的男性學研究的。我是如何吸收女性解放和女性主義理論的，請參見《生命學究竟能做什麼》（生命学に何ができるか，勁草書房，2001）。

我認為女性主義理論闡明的性支配的結構是一個非常有說服力的模型。為了拆除這個結構，男人必須改變自己，首先需要改變自己的性感受。我相信，身為男性的我，站在「我」的視角，撥開男人性感受上的迷霧，就有可能把握住某種能夠拆解性支配結構的「契機」。所以我在本書中挑戰了各式各樣的議題，其中有容易招來誤解的，也有充滿爭議

的。但是我並沒有像很多年輕知識分子那樣，只是肯定維持現狀，流於一種亞文化討論（阿宅們的清談）就結束。

另外，我也和「復興父權」這樣的保守主義劃清了界限。本書中男人需要自我肯定的主張，乍一看好像是與提倡「大男子漢」的保守主義主張保持一致。保守主義者認為最近的男性都跟女性一樣柔弱，十分不像話，因而朝著年輕男性說教，你們都應該堂堂正正做一個「日本男兒」，對自己充滿信心。但我卻爭鋒相對地指出，這種將「男子漢」强加於人的社會呼籲，可能會帶來極大的負面影響。我所說的自我肯定，和那種「男子漢」快回來的社會呼籲，是兩碼事，希望大家別混在一起了。

也有人可能會批評我在本書中過於强調男性悲慘的一面——就算你再怎麼哭喊，也無法讓那些受傷的男人重拾勇氣。有些尖銳的批評家也可能會覺得森岡在性的方面，就憑他那貧瘠的體驗與妄想沒資格討論男性。但是，我在本書中記錄下來的都是我的真實情況。本書缺少對性心理的多元性（這是確實存在的）的探討，這一點必須承認。但是我覺得在討論性的多元性之前，還有一些需要提前做好的功課。本書只是試著把焦點放在了這些功課中容易受人忽視的部分。只有做好了這些功課，我們才會不把他人作為通往欲望的踏脚石，認識到性形態的多元化吧。在這個時候，性心理的各種形態應該都能得到關注吧。

各種各樣別的問題……

我在本書中探討了大量自己的情況，提出了不少極端化的假說。對於一般讀者，我想說，請你們思考一下自己的情況。對於研究者，如果我的假說有問題的話，你也可以提出你的新理論。

性感受的問題，不存在一般性的答案。讀者需要根據個人的情況進行考量。

要說我的情況的話，關於男人的無感症，我花了很長時間才公開承認自己這個問題。我已經不再迷戀那種不知何處才能找到的強烈快感，就算自己具有無感症，我也不會焦慮，只要我能做一個溫柔的男人就行了。

我依然沒能克服那種覺得自己身體污穢的偏見。夢遺和自慰對我心理的影響意外的深刻。所以我依然沒有抵達肯定自己身體，愛自己身體的境界。這是我未來需要攻克的個人課題。

制服癖和蘿莉控的欲望結構被破解後，這些心結自然會解開。當然我依然覺得可愛的制服少女惹人喜愛，但是我不會糾結其中，受其擺布。我學會跳出情感的桎梏來看自己的情感。我也明白了對女性印象的種種消費，會給真實的女性帶來多大的痛苦。人與人只有相互理解對方的心情，才能建立更加和諧的關係。我堅信男人的性感受是一定能夠發生巨大轉變的。

有待討論的問題還有很多很多，但本書還是想在此處畫上句號。

補充章　《無感的男人》出版後怎麼樣了

一、 本書收筆之後的 2013 年

本書發行於 2005 年 2 月，在書店裡備受矚目，在網絡上議論也沸沸揚揚。畢竟是在職大學教授親口訴說自身的性體驗，內容上到男人的

無感症，下到蘿莉情結，引起如此反響也是可以理解的。

首先我想告訴各位讀者的是，在本書發行之後，我陷入了空前的精神低落之中。雖然我已經預先做好了心理準備，但實際體驗卻遠超我想像——我的精神變得敏感、不安定，一點小事也會動怒，容易陷入强烈的不安之中。自己的性體驗以出版物的形式公開在他人眼前，原來是這種感覺。網絡上搜索本書，能看到各式各樣的評論，有的人嘲笑我的性感受，有的人覺得我這樣的男性不值得交往。這本書也在大學的書籍部引爆了話題，我給學生上課的時候，也渾身不自在，好像到處都有人在議論「森岡原來是那樣的男人」。

本書的內容甚至傳播到了意外的地方。2006 年，我在美國召開的生命倫理學會議上準備演講時，會議主持人是一位美國男性教授，他一邊微笑一邊向聽眾們如此介紹道：「森岡教授不只是一位生命倫理的研究者，他還是一個考察男人性交的無感症狀以及自己為什麼會對著 10 歲左右的少女發情的研究者。」我知道他是想幫忙，但這一番話弄得我不知如何反應才好。

相信很多讀者想知道本書出版之後，我的性感受發生了怎樣的變化吧。

首先，射精之後的空虛感以及突然驚醒式的墜落感和以前一樣，並沒有什麼緩解。有好幾個人建議我在自慰和性愛的方法上下功夫，就能改善性感受。例如延長時間，讓全身皮膚都敏感起來；對前列腺施加刺激；花幾天時間與伴侶一起提高情趣等等，他們向我提供了各式各樣的情報。

確實應用這些方法，或許能夠有效開發人的性快感，讓射精之後的感受不再那麼的空虛。我也看過不少相關療法成功案例的報告。他們的

成果值得肯定，但我卻對這種解决方案完全提不起興趣。因為我覺得，從提升性快感的路徑去解决「男人無感症」的問題，從導向上就錯了。我覺得我們不應該否定自身式的消除「無感症」，而是要肯定自身式地擁抱「無感症」。就算具有無感症也沒問題，我也能肯定自身，建立正常的性感受，這才是我真正想提倡的。

接下來的問題是，我現在是如何看待學校制服的呢？實話實說，制服依然對於我具有吸引力。每次看到初中生或高中生穿著學校制服的光景，我都會感到陶醉，而且還有另一個我覺得她們性感。經過本書的討論，對於制服少女，我已經懂得如何把性刺激剝離開來審美。這意味著我一方面覺得她們性感，另一方面也能很清醒地看待她們。那種受制服吸引的心情，不再是一種莫名其妙的衝動，而可以用一種心理機關來解釋。

蘿莉情結又如何呢？我覺得小學高年級到初中的女孩子都很可愛，我也無法否認我現在依然對她們抱有一定程度的性慾。但是我現在已經非常清楚這種欲望背後的生成機制，因而我可以跳出情感的桎梏來看待她們。對於她們的特殊吸引力，我能安心地說：「什麼呀，原來是這麼一回事」。

而對於這個總喜歡以色瞇瞇的眼睛盯著少女的社會，就如同父母希望孩子成長一樣，我希望它能夠平穩地存續下去，並朝著健全的方向發展。或許即便現在也有可能是站在剝削女性位置上的我，沒有資格說這樣的話。正是因為明白這一點，我才希望那些少女能夠不再成為成年人用來滿足欲望的墊脚石，這個社會能夠能營造一個能讓少女們能幸福生活的環境。

解開少女吸引力的機制之後，我身上發生了另外一種變化。那就是我受成年女性吸引的情況變多了。那些有豐富人生經驗，有才能，有擔

當的女性，我會發自內心地覺得她們很美。對於比我年長的女性政治家或研究者，我也有過動心的時候，也有覺得性感的情況。當我弄清楚朝向少女的欲望結構之後，我的性感受的年齡範圍得到了大幅度的擴展。雖說不知道為什麼，但這樣的變化確實發生在我身上。

覺得男性身體污穢的這種偏見又如何呢？很可惜，這一方面也沒有多大變化。我依然覺得身為男性自己的身體很骯髒。想脫離這個身體，進入別的身體的渴望，依然在我心中占有顯著的地位。這種長年累月中定型的身體觀念，看來非常難以轉變。隨著我年齡的增長，這個問題恐怕會越來越顯著。最近我在觀察老人護理的現場中就發現，人進入老年後，傾向於覺得自己的身體骯髒，周圍人也是這樣。在「身體骯髒」觀念的包圍之下，人還能有尊嚴地度過老年嗎？如果不化解這種覺得自己身體骯髒的意識，我們在老去的過程中，恐怕會產生新的煩惱。

總而言之，本書的出版，讓我內心的性感受結構產生了決定性的變化，我再也回不到原來的自己了。雖說我對於性的感受模式可能保持原樣，但我的性感受在底層上發生了轉變，我的眼前出現了嶄新的願景。

這個願景的基調就是希望這個世界上的所有人都能夠平和相處。就算在性的領域，可能暗湧著不同尋常的欲望，存在著不對等的關係，彌漫著屈服與痛苦的情感，我希望這種人類活動能夠建立在在基於雙方同意、人的尊嚴的和諧人際關係之上。至少就我個人而言，和過去比起來，那種想溫柔對待自己喜歡的女性的心情變得更加强烈了。

二、「無感的男人」與生命學

男人性感受的相關研究，通常是採取「男人是這樣」的客觀角度。本書則反過來，採取「我是這樣」的主觀角度。我寫的主要是自己的情

況，內容基本屬於作者的一種坦白。這種研究方法引發了較大爭議。

具有一定社會地位的人士以自我坦白的形式展開研究的先例是不存在的，有些人對於這種敢為人先的勇氣是表示贊揚的。但也有很多人的批評指出，這種研究不過是作者對他個人的性感受侃侃而談，對於廣大的男性群體而言不具有普遍性，一點也不客觀。我覺得這兩方面的意見都有道理。出版這本書需要相當大的勇氣，這本書也主要寫的是森岡的個人情況，並不保證客觀性。

本書的寫作目的本來就沒有打算把男人的性感受作為一種客觀事實來解釋清楚。我只是想弄明白，我自己心中性感受的相關煩惱是從何而來的。

解剖自己性感受伴隨著難以消除的痛苦。這是因為你要把深藏於心的「軟弱部分」暴露出來，向自己敞開。正因為是你自身軟弱的部分，你不希望暴露給別人，也不願意去主動觸及。但如果不將其置於探照燈之下，你也難以把握你性感受的本質之所在。

而且如果進一步，把這個解剖的過程展示給其他人來看的話，也許能在一定程度上幫助到一些抱有相同弱點或痛楚的人們，我相信與自身的軟弱之處建立起橋梁，一個新的世界就能像我們敞開。我在本書中把我內心的「軟弱」展現於他人眼前，這就是當年出版之後我陷入精神崩潰的原因之一——我最軟弱的地方處於一種毫無保留，毫無防備的狀態。

但是本書還是必需通過「坦白」的形式來研究。有人說：「這算不上學術研究」，我也覺得這和現行的研究方式相當不同。可是與其追求學術研究的現行標準，還有更加重要的事情等著我去做——那就是度過沒有悔恨的人生。在這個過程中，我想同和我朝著相同目標進發的人們相互交流。

我提到的這個「現行的學術研究」，是一種探索知識的活動，這些知識不是一般的知識，而是具有普適意義的「客觀性」事實、規則。從這個意義上來看，本研究缺乏「客觀性」是一個致命缺點。當然我並不否定現行的學術研究標準，那是人類建立起來的偉大成就。

但與此同時我也在思考：是否能建立一門不受這個「客觀性」標準束縛的學問呢？我所構想的學問，是「為了不讓自己對這個有限的人生感到悔恨而建立的全力以赴的求知網絡」。如果說現行的學術研究是在追求客觀事實或法則，我所提出的學術研究，是致力於解決什麼是沒有悔恨的人生，以及人如何沒有悔恨地度過有限的人生等相關問題的研究，這個研究是建立在有相同志向的學者間的知識交流之上的。換句話說，我的學術研究和我的實際生活，我的學問和我的人生，是表裡一體。我將這種類型的求知活動稱作「生命學」。與追求客觀性的現行學術不同，生命學正在嘗試探索另一種學術路綫的可能性。

從事這樣的學術研究，採用解剖自身內面，深挖個人歷史的「坦白」方法，是非常有必要的。當然這種坦白並沒必要在他人面前進行，像本書這樣公開的形式是特殊的情形。為什麼我偏偏要採取這種方式，這一方面是想把這種研究的具體方法和形式展示給大家，另一方面也想讓大家對這種研究的優缺點有一個直觀認識。

我將這種研究方法稱作「絕不置身事外」。在今天這個社會，有許多人都喜歡置身事外地探討問題。研究「生命學」的時候絕對不能置身事外，而須常常把自身的目前狀態納入考量。正是為了「不把自己置身事外」，所以要採取「坦白」的研究方式。

《無感的男人》正是這種「生命學」方法論的產物。希望大家能理解，本書並不是個人惡趣味的袒露，而是一種探索學術研究的其他路徑的嘗試。當然「生命學」方法論還沒有完整建立起來。到目前為止我所

撰寫的數本專著，都屬於這個方法論的建構過程。

我最初對生命學的探索，是討論奧姆真理教事件的文章〈為了在沒有宗教的時代裡活下去〉(1996)。奧姆真理教的幹部們目的是追求真理，然而不知出了什麼差錯，他們在窮凶惡極的犯罪道路上一往無還。我發現，我對他們的瞭解越深，越覺得自己可能成為那樣的人。為了探尋那樣的我是怎樣的人，我開始回顧自己的人生道路──自己曾經為什麼受到宗教的吸引，為什麼在信教上遭遇了挫折，我喚醒了內心深處的記憶。這篇文章也是以坦白的形式考察了一方面在科學之路上止步不前，另一方面在宗教領域也找不到出路的我，究竟該怎樣活下去的問題。

在那之後的 2003 年，我出版了《無痛文明論》。現代文明是一個不斷地消除悲傷與痛苦，追求快樂與舒適的文明，生活在這樣文明中的我們會不會為了滿足自身的欲望，而看不到生命中真正的快樂呢，該書對這個問題進行了深人的考察。有的理論反過來指出，無痛文明的原動力出自我們心底裡的欲望引擎，嘗試推倒無痛文明會適得其反，鞏固無痛文明。提到文明，我首先會想到社會制度、機械裝置、食品生產系統等人類外部各種人工系統，但這還不是文明的全部。為了能夠更好的理解無痛文明的陷阱，不斷在適應外部的我們需要撥開迷霧，從正面審視暗藏在我們自身內面的無痛文明。

為此我也採用了坦白的研究方法。在這個現代文明中，我究竟是以怎樣的方式活到現在的，我是靠怎樣的身份認同來保護自己的，我最害怕的事情是什麼，無痛文明從我這裡保護了什麼，作為交換它又奪去了什麼。為了解答這些問題，我以自己的人生作為研究素材，决心去直面那些自身中自己不想觸碰的東西。為了探討現代文明的核心領域，我採用了審視我自己的研究路徑，這就是我第二部生命學研究著作。

然後大家手中拿著的《無感的男人》就是我的第三部生命學研究。

從宗教問題、文明問題展開的生命學，擴展到了性感受的領域。

生命學是什麼，難以一言以蔽之。與其用一句話來說明，還不如說透過我這三部著作的探索，你就能看到生命學的輪廓。

《無感的男人》出版之後，我的生命學研究依然沒停下腳步。《草食系男子的戀愛學[12]》(草食系男子の恋愛学，メディアファクトリー，2008）出版於 2008 年，這本書向那些有溫柔之心，而在戀愛上畏手畏腳的男性提出建議，說沒必要為了愛情而強行變成「男子漢」。這本書剛一發行就讓「草食系男子」成為了流行詞。

回過頭看，我在《無感的男人》第五章提到「就算具有無感症也沒關係，我也想成為溫柔的男人」。《無感的男人》的考察讓我得以明白，作為男人出生與培養起來的我，隱藏著與性相關的難以控制的暴力心性。我開始思考如何控制這種與性相關的暴力心性，也是為了那些正準備踏入成人世界的年輕男士，我想嘗試開闢一條沒有暴力的戀愛或性愛之道。那些年輕人就像曾經的我，我想把長年積累的相關知識與經驗傳授給他們，讓他們在處理兩性關係上能夠成長，與所愛之人建立起溫柔體貼的伴侶關係。《草食系男子的戀愛學》雖說主要介紹的是具體的戀愛方法，是一本應用手冊，但背後寄托著我的這些理念。

繼續回顧的話，我在《無痛文明論》中提到過：「**那些親自把痛苦徹底無痛化的人，也是最難以與他人的痛苦共情，無法傾聽他人的訴說，只知道把自己的意志強加於他人，但自己卻根本意識不到的人**」(頁 33)。為了保護自己，而對痛「沒有感覺」的人，他們在施暴的時候可能是最具破壞性的。無痛造成的暴力、無感的男人、草食系男子，就在這裡打

[12] 編注：台版書名為《草食男的純愛手記: 新世代溫柔男性的告白》，台北：商周出版，2010 年。

通了脈絡。

但是這並不是說草食系男子就不會成為暴力主體了。像草食系男子這樣的人，也有可能適應無痛文明，並成為它的基石，他們在支撐無痛文明的過程中，也有可能成為奪去人們生命的真正樂趣的共犯。正是因為他們屬於草食系，所以可能不具有與無痛文明對抗的手段。這是一個嶄新的論點，今後值得繼續思考下去。

生死哲學方面，我也在探索新的道路。我想在現代哲學中建構一個名為「生命的哲學」領域——把人的偶然的出生與必然的死亡，此二者的意義置於社會或自然的網絡之中來進行哲學上的審視與思考。而這種哲學的出發點就是「我生下來真的太好了」的思想。圍繞著這個思想，我們是如何逐漸建立起我們的自然觀、社會觀與世界觀的，我想把研究焦點集中於此，從而開闢一個新的哲學領域。這也是從《無感的男人》中延續下來的思索。

正如第四章所提到的，我對於我在青春期時迎來的男性第二性徵，從心底裡是持排斥態度的。這也成為了我內心產生了各種各樣扭曲性癖的因素之一。不過既然已經回不到過去重新再來，那麼事已到此，作為男性長大的我，究竟能否積極地面對我的人生呢？我真的該祝福這種內容的人生嗎？我想從哲學的角度來探討這些問題。關於「生命的哲學」，我已經完成了，但還沒有形成專著，總有一天，我會整理為大部頭的著作。（這些論文，只要檢索「朝向生命哲學的建構／生命の哲学の構築に向けて」就能下載到）。

如上所述，《無感的男人》不是出自偶然的思考，而在我的研究中承上啓下，延續並打通了我的哲學體系。

三、對於《無感的男人》的反響

《無感的男人》發行後，引發了各式各樣的討論。在這裡，我想回應一些讀者們提出的代表性問題。

（1）「男人的無感症可以靠生物學來解釋」

對於「男人的無感症」和「囤積起來的感覺」，書中提到它們有兩方面因素——生理上的和精神上的。有不少讀者覺得這些感覺明明存在生物學上的解釋，你對科學瞭解甚少。例如「男人的無感症」源自人類的本能，可以用進化論來解釋——人類的男性射精無感就能馬上起身保護女性。「囤積起來的感覺」也可能是血液中的男性荷爾蒙濃度或前列腺中的精液量觸發的神經電信號。

我在本書中已經指出，我並不否定它們生物上的因素。我想強調的是，如果說「生物上的因素很重要」，所以「社會上的因素就可以忽略不計了」，這種思考方式不太可取。根據最近的心理學和腦科學研究，有的心理被認為是生理造成的結果，但實際上存在社會因素的影響。反過來，有的被認為是社會性心理，卻發現受生物因素的影響。把生物因素和社會因素切割開來的思考方式本身就可能存在問題。

所以對於「男人的無感症可以用生物學來說明」這樣的批評，我覺得「男人的無感症在一定層面上或許可以用生物學來說明」才是合理的。

（2）「我沒有無感症」「你是說男性做愛沒有感覺嗎」

這本書主要是以自身為例展開的考察，其結論當然不可能套在所有男性身上。但是給很多讀者，無論男女，留下的印象是我好像做出了以下結論：「男性都毫無例外地具有無感症」。例如有的男性讀者反駁說：「我沒有無感症狀。」有的女性讀者覺得：「男性的感覺竟然是這樣的，真是大開眼界了」。

關於這些情況，我的研究確實忽略了很多東西，沒有考慮周到這點需要反省。在寫作的時候，對於像我這樣具有同樣性感受的男性數量究竟有多少，我心裡是完全沒底的。我一邊坦白自身的情況，一邊在內心深處期望和我具有相同性感受的男性是真實存在的。或許正是這種心理，讓我在寫作中不知不覺就把自己的性感受推向一般化了。

出版後，我還是收到了許多和我具有相同性感受的男士的來信。網絡上也有網友評論：「書中寫的男性就是我自己。」看到這些回應，我終於知道自己不是一人，現實中還有不少難兄難弟。我感到十分欣慰，也拾回了自己的勇氣，這一點想告訴大家。

（3）「把女性過於理想化有點噁心」

也有人批判這本書全篇對於女性過於理想化。例如我在討論無感症的時候，把女性的性感受過於美化。討論「蘿莉控」的時候，把進入青春期的少女身體描繪得是多麼多麼的美好，自己是多麼想轉移到她身體中去。有的讀者甚至覺得我「很噁心」。

只要仔細閱讀我的文章是可以明白的，我的目的，並不在於探索女性的身體或性感受美好還是不美好，而是想闡明「女性的身體或性感受是多麼美好」這種意識是為何且如何在我心中定型的。如果我心中存在把女性理想化的傾向，那麼我想弄明白這種傾向是從何而來的。本書中，我將這種傾向與射精後的失落感、認為男性身體污穢的意識、覺得自己身體發育方向錯了的觀念，聯繫在一起進行考察的。

有的女性讀者指出本書對女性身體的描繪十分膚淺，並不能反映真實情況。我覺得這很有道理，身為男性的我，沒有任何作為女性生活的經驗，根本無從知曉女性身體的實際感受。但男性的感受對於女性而言也是同樣的道理。為了改善這種現狀，男女之間有必要嘗試互相理解對方的身體與性感受。就算這個過程充滿著艱難險阻，我相信男性和女性攜手並進，走向理解的日子終將到來。(《草食系男子的戀愛學》正是建立對此反省之上向前邁出的一步。)

(4)「青少年偶像寫真集究竟哪裡有錯」

我在本書中對那些埋下性的潛台詞的少女寫真出版物進行了批判。但網絡上的主流意見是「這又有什麼錯」。那些圖像或影像又沒有展示性器官，而且獲得了本人或監護者的同意，這又有什麼問題呢？限制它們反而是一種對「表現自由」的侵害，這個問題可比你所說的要大多了。

對於這些意見，我再一次作出反對。就算少女表示過同意，但她們經常是在沒有理解嵌入到寫真中性暗示的意義的情況才同意簽訂協議的。尤其是小學生女孩，她們怎麼可能會理解呢。當她們長大後，終於能領會到影像背後的含義的時候，她們發現自己曾經被男人們當作發泄性慾的道具來進行消費，這種難以令人接受的事實可能會給她們帶來嚴重的心靈創傷。就算得到了監護人的許可，讓孩子們扛上如此的心理重負，

是極其不可取的。

本書出版後，青少年偶像寫真集逐漸被 DVD 所取代。那些 DVD 影像也正如本書所指出的那樣不斷繁殖著「戴著假面的少女色情」。我不會舉具體的例子，但可以知道的是，那些小學生或中學生主演的影像和成年偶像寫真集一樣作為一般商品擺在了貨架子上。

我在 2005 年 12 月 24 日的《朝日新聞》(大阪版夕刊）發表了名為〈童心的商品化何能容忍—蘿莉控社會、犯罪根源與接連不斷的少女殺害事件〉的文章，指出那些當作普通商品販賣的 8 歲少女 DVD 的封面上充滿著各種各樣的性暗示的潛台詞。我還提出：「小學低年級的女孩攝像，如果置入性的台詞的話，即便獲得了監護人的許可，也應該被視作為一種虐待而加以限制。」把少女置於色情的文脈，應該定性為非法活動而加以限制。

但是這篇報紙上的評論卻幾乎沒有激起什麼水花。正如網絡上那些評論，要對「戴上假面的少女色情」加以限制，首先就會受到表現自由派的反對。與女性主義者交換意見後，我發現就連她們也沒有對這個問題引起重視。現代日本社會對於將少女置於色情文脈的危險現狀，表現得相當遲鈍。這一點今後必須得到重視。於 2005 年出道，現在已經成為國民級偶像團體 AKB48 的宣傳片正走向「戴上假面的少女色情」，就差捅破那一層窗戶紙的時候，社會輿論對於這個問題卻基本上失聲了（當時的宣傳片中出現了未成年的少女暴露內衣的情景）。

上述情況讓我最為擔憂的問題其實在這裡：我把我對少女產生性好奇的情況毫不保留地袒露了出來，但是如果，彙集這些內容的書籍發行後，讓那些少女看到之後，會不會讓她們在精神上產生動搖呢？我在書中寫得很明白，像我這樣的教師也有把少女視作性對象，投以色瞇瞇的視綫的時候。那些知道社會真相的少女們，會不會無法承受那種傾注於

自身的性凝視，從而對於這個社會產生恐懼心了呢？這本書包含著和那些青少年偶像寫真集一樣的破壞性，多虧一位有女兒的母親的提醒，我才認識到這個問題。

對於這個問題該如何思考，我還沒有答案。或許這本書也應該設置未成年人禁止閱讀的門檻，但這無法從根本上解決問題。也有的人認為這個充滿性視綫的社會對於少女就如同大海一樣，只要她們適應了大海，游著游著就能成為大人，沒必要過於擔心。然而只要在「游泳」中有少女受傷，甚至溺死，我們便不能放任這個現狀不管。對於這個相當棘手的問題，希望大家進行慎重的考慮。

四、 結語

讀者感想中最讓我欣慰的是，有的人對我說「讀了《無感的男人》之後，我開始深入探索我的性感受。」如果有人能做到這一步，我就覺得我的努力都收到了回報。每個人的性感受，只有每個人直面自己內心的才能夠把握，這才是我最希望大家能做到的。

深入探索自己的內心，必然伴隨著痛苦與危險。我並不推薦所有人踏上這條路，但是如果在某種必然性的指引，你以自己認可的形式完成了這個過程，相信新的世界會向你敞開。本書的寫作，給我的就是這樣的體驗。

無感症在二次元的遍地開花

——AI 時代黎明談《無感的男人》

陳征洋

森岡正博的《無感的男人》乍看是研究男人，其實少女也是它的核心議題。雖曰「無感症」，那些男人其實還是有感覺的——從性欲生發出來的對於少女的愛欲，這是幾乎只有男性才有，也是絕大多數男性心靈世界中最為強烈的情感之一，只不過在人類百萬年間與大自然的鬥爭中進化出來的性心理結構下，男人的這種情感是如此的短暫與空虛。

英語「文化」(culture)本意是栽培與耕種，既是一個馴化、改造大自然，創造人工物的過程，也是這個過程的結果（人工環境）。自然界的動物不能自由發情，但人工界的人類可以自由發情，隨時隨地按照自己的意願（控制）發情，這很大程度上也是人類的文化創造的結果——性文化就是人類如何調控（增強與壓抑）、利用自身性欲的相關創造。

性欲本質上是指向種族繁衍的個體生理機制，所以性文化是人類最為普遍的文化，沒有之一。但性文化自古以來飽受爭議，也屢遭壓抑，如東方儒家主張節欲，西方基督教（特別是新教）的基本主張之一也是禁欲，然而它從未退場。

佛洛伊德之後，現代社會中的性文化主要可劃分為兩類：明面的性文化和假面的性文化。明面的性文化基本上被驅逐出公共領域，國家以特許經營（婚姻或紅燈區）的制度加以治理。正如森岡所指出的，假面的性文化即明面的性文化戴上「面具」（例如性的暗示、潛臺詞和擦邊

球）之後，以合法合規的姿態回到公共領域。性文化的假面化主要分為內外兩條路徑：

（1）性文化的內化：內化即通過暗示、隱喻、黑話、潛臺詞等手段讓受眾產生性的聯想，從而繞過法規，例如香蕉之於陰莖，牛奶之於精液，兔子之於發情。

（2）性文化的外化：在內部合規的前提下，把原本屬於內部的性文化切割至外部，通過賦能二次創作（例如公開遊戲人物模型），形成官方全年齡，民間指定級的光影生態。

圖 1 ：玩家提取了《賽馬娘》的模型，移植到了某大型 3D 戀愛遊戲之中。三渲二的小動畫對於傳統印刷的小黃本而言簡直是降維打擊 [1]。

[1] 胡注：我個人認為這是一個有待商榷的問題。「3D 區」雖能讓畫面動起來，但如果沒有夠強的運鏡本領和藝術加工，未必就能在賞心悅目上與 2D 精品相比。

性文化的一退一進，也是因為資本為它在消費社會中找到了一席之地——性文化是大眾喜聞樂見的，它便成為了資本讓更多消費需求無中生有、馴化更多消費者的靈丹妙藥。假面的性文化主要在兩個領域大展身手：廣告產業與內容產業，總之都跟人類在工業革命後所處的媒介環境有關。正如上回所提到的，在 2005 年的森岡眼中，「無感的男人」是那些在書店裡翻少女寫真集，用碟片欣賞真人 AV 的男士。然而到今天，「無感的男人」的主體卻成為了那些通勤時間刷著二次元手遊，在互聯網上淘著色圖，戴著耳機沉浸在美少女甜言蜜語的音聲作品中的社畜。

森岡主要從內部尋找男人無感症的病理，我想嘗試從外部尋找它的病理。媒介技術的發展對於性文化的影響也是巨大的，正如赫胥黎在《美麗新世界》中表達的擔憂，新技術對於人類性欲的放大作用不可小覷。我認為御宅族也是一個「男性無感症」群體，但他們主要因外部因素而發病，他們所患的「二次元情結」其實也是「無感症」的變體。

御宅族（オタク）是現代社會出現的「沉迷到某種事物之中，而不想與社會上其他的人交際」 的亞文化群體，這個群體發源自上世紀 80 年代的日本，時至今日發展為一種在世界範圍內較為普遍的社會現象。有的翻譯將御宅族翻譯成狂熱者、發燒友，但這並沒有抓住御宅族的特質––在「御宅族」的稱謂流行之前，有宗教狂熱者、運動愛好者、書蟲、熱愛鑽研自己手藝的工匠，為什麼我們不將他們稱作御宅族呢？為什麼他們不具有社交封閉性呢？這是因為御宅族沉迷的對象比較特殊，他們是藝術設計創造出來的媒介環境的沉迷者，是數位圖像馴化出來的視覺

今年上映的井上雄彥《灌籃高手》動畫電影可謂做足了藝術加工的「二渲二完全體」，然而那是井上本人帶隊花了好幾年，一幀一幀地調出來的。所以要真正達到所謂「降維打擊」的境界，還有賴今後的 AI 訓練師繼續為人類的自我毀滅而努力。顯卡霸主黃仁勳近日剛在台灣大學畢業典禮演講上說，AI 革命將會創造一些前所未有的職業，你們這屆剛好趕上了。所以，同學們，盍興乎來？

動物，是數位技術壟斷下被特定媒介環境圈養出來的（後）現代家畜。

《御宅族學入門》的作者岡田斗司夫(1958-)認為御宅族是圖像資訊爆炸千禧時代誕生的新人類(new type)，角川書店 1985 年創刊的動畫雜誌也叫《New Type》。也有的說法認為御宅族患有「媒介依存症」，但上世紀末興起的數位媒介以及建立在其基礎上的藝術設計（漫畫、動畫、數位遊戲等等），並不單純是御宅族的依存對象，也成為了一種馴化御宅族的社會化結構——如岡田斗司夫所言，御宅族轉變為了新人種；或如東浩紀所言，御宅族變成了消費擬像的動物。把御宅族圈養與馴化出來的媒介環境的統稱就是「二次元」。

二次元的本義是二維的平面，用來泛指以平面性的印刷品和電子螢幕為主要媒介，以特定文化群體（御宅族）為目標使用者，以虛擬角色為核心內容，以視覺為主要交互形式的藝術設計類型，它的主要形態包括漫畫、動畫（電影）、包含角色視覺形象設計（例如插圖、封面的設計）的輕小說、數位遊戲等等。二次元文化可以視作為一種以平面或虛擬性媒體為核心的藝術設計文化。但是只有平面性與虛擬性，依然不足以讓二次元立起來——它們並不是二次元特有的屬性。就像漫畫和動畫這兩種藝術設計形式雖然在日本發揚光大，但並不起源自那裡，日本動畫甚至是師從中國動畫。在御宅族與二次元流行之前，《三毛流浪記》、《哆啦 A 夢》這些經典漫畫作品進入市面的時候，為什麼沒有人稱呼它們為「二次元」？迪士尼、豐子愷、手塚治虫這些動漫產業元老的作品，為什麼沒能催生出御宅族這樣的「視覺馴化的動物」？

二次元其實有兩層含義：

（1）位於御宅族的外部，作為藝術設計產物的媒介環境的二次元；

（2）位於御宅族的內部，作為御宅族的一種集體性的文化心理的

二次元，即二次元情結。

二次元情結是一種對「畫中人」的偏愛與癡迷。值得強調的是，二次元情結並非一般性的喜愛，而是一種對媒介中的虛擬角色近乎偏執的愛欲，就像在世界範圍內喜愛孫悟空的讀者、觀眾數不勝數，但他們大多數都不具有二次元情結，因為他們不會認為自己有了孫悟空的「陪伴」，就可以放棄現實中的社會交往了。二次元情結接近古希臘神話中皮格馬利翁式的物戀情結——人類設計師愛上自己所造的人工物，人與自己的造物間顛倒關係、主客不分。故二次元情結存在一個很簡單的行為主義判據：你如果對虛擬角色產生了性欲，那你就已經產生二次元情結的苗頭，如果你認為與虛擬角色的互動可以取代或部分取代真實世界中的兩性或其他類型的交往，那麼你已經具有了很顯著的二次元情結。

御宅族就是在高技術的數位媒介環境的馴化下產生了不同程度二次元情結的亞文化群體。回到之前提到問題——明明都是開創了現代漫畫、動畫產業的最早的造夢人，但迪士尼、豐子愷、手塚治虫為什麼沒能圈養出御宅族，讓觀眾讀者患上「二次元」的現代病。這代宗師更加重視藝術設計的倫理可能只是表面上的原因，而本質上的原因依然還是波茲曼提出的媒介環境的變遷問題——數位革命帶來的不僅是資訊大爆炸，也是藝術設計的大爆炸。隨著電腦演算能力和存儲能力的指數化增長，數字化（數位化）的藝術設計開闢了新天地的同時，獲得了前所未有的視覺表現力，數字音訊技術和數字動畫技術（例如 3D、Flash、Live2D 等）還讓螢幕中的虛擬人物獲得了聲音與呼吸，其典型是虛擬歌姬（語音合成軟體）初音未來的誕生和其衍生的 3D 動畫生態 MMD。跟單方面對媒體產生依存的「電視人」不同的是，御宅族自身是媒介環境的建構者，這是御宅族的希望之所在；但反過來，御宅族的造物反過來馴化、圈養、控制御宅族，這成為了他們的軟肋與悲劇。電器街技術宅的御宅族締造了從自給自足，自娛自樂開始的新型媒介環境——二次元。

圖 2：《東方》劇情 MMD 名作系列《燃燒吧，美鈴》(2012-)。不少玩家自製的 MMD 動畫做得比商業動畫還要好看。

御宅族文化發源自日本 80 年代的電器街（東京的秋葉原和大阪的日本橋），最早的御宅族是半導體領域的技術發燒友——電路板與個人電腦的 DIY 愛好者，即所謂「技術宅」。他們一方面是業餘或半業餘的電路工程師與代碼員，另一方面是數字藝術設計的開拓者，他們參考當時的漫畫、動畫，把自己的「夢中情人」搬上了液晶螢幕，在自己 DIY 的數位媒體上創造了一種嶄新的藝術設計形態：美少女遊戲。正如赫胥黎在《美麗新世界》中設想的「多感覺藝術」，它將文字、漫畫、動畫、語音、音樂等多種媒體融合在一起，超出赫胥黎設想的是，電器街技術宅們把這些舊媒體借代碼在數位媒介上重現，並組裝成一種與處於螢幕對面自己構想出的「美少女」互動的虛擬裝置。

美少女遊戲是二次元文化特有的藝術設計形態，它由御宅族所發明創造，也構成了馴化御宅族的媒介環境。它發源於互聯網尚未普及，MSDOS 與視窗和蘋果系統尚未壟斷操作系統的「PC 革命」初期，在移動互聯的智慧螢幕時代，它孵育出了當前最具經濟、社會與文化影響力

的遊戲形式——二次元手遊，例如從 2020 年持續運營至今的《原神》已經發展為一個在世界範圍內擁有上千萬用戶，年收入數百億人民幣的超級互聯網平台。二次元手遊，從其核心性功能設計——與虛擬角色的互動——來看，和美少女遊戲並沒有什麼區別，它依然是基於二次元情結的藝術設計。但從它採用的商業模式和內置的規訓體制來看，和美少女遊戲存在著顯著的區別：

（1）**大眾性**：和美少女遊戲由御宅族設計，針對御宅族設計不一樣的是，二次元手遊靠內容的「全年齡化」（森岡正博所謂「戴著假面的色情」）和基本遊玩免費的盈利機制擁抱了更為大眾化的用戶群體。

（2）**忘憂性**：它是一個投入大量資金，採用了最新媒介技術，即時回饋的藝術設計元宇宙。用戶能在其中獲得前所未有的審美體驗。

（3）**誘導性**：建立在用戶消費心理、社會心理的深入研究上的氪金（消費）系統設計，利用人性的弱點（例如博彩心理、攀比心理等），誘導與刺激用戶的衝動消費，培養用戶的長線消費習慣。

（4）**洗腦性**：要求用戶每天上線，在遊戲策劃精巧的制度設計下，用戶不得不反覆去完成相同的任務，體驗相同的遊戲內容，搶佔使用者有限的時間、精力與注意力，形成排他性的洗腦空間。

（5）**剝奪性**：使用者在遊戲中的消費，只能獲取數位內容或資料的使用權，不能獲取所有權，這構成了二次元手遊中最不公平的隱形權力結構。根據使用者協定，一方面，使用者不能修改、自訂付費過的遊戲內容與資料；另一方面，運營方能夠肆意改動使用者付費過的內容與資料。在二次元手遊的內部，運營方建立了設計、內容與資料的絕對霸權。使用者不再是媒介環境的建構主體，而成為了邊緣化的建構者（例如遊戲社群中的二次創作者）或單方面受媒介環境馴化的對象。

（6）眾創性：默許或賦能用戶社群中的二次創作，特別是色情內容的二次創作，把原本屬於美少女遊戲內部的 R18 內容分割到外部，官方專注於合規性的性聯想的內容生產。

雖然二次元手游的頭部廠商能通過提高內容質量、節制「逼氪」程度等方式來補償玩家的這方面的體驗損失，但上面這些規訓體制是二次元手遊的本質，拿掉它們，二次元手遊就不復存在，而會成為另一種東西了。

當前以《原神》、《賽馬娘》等為代表的頭部二次元手遊，就御宅族投入的金錢、時間和注意力而言，它們成為了當前御宅族文化的核心；就它們的大製作、高技術和規訓主義，它們標誌著二次元文化已經演化為資本、性文化與媒介技術三者互動下產生的文化複合。

根據波茲曼的媒介環境理論，藝術設計在機械工匠時代以後走向了技術統治時代，即媒介技術和工具在藝術設計中佔據主導地位，其典型例子就是依賴大製作與高特效的電影。在數位工匠時代，藝術設計甚至可能會走向技術壟斷時代，即藝術設計向技術徹底繳械投降，其典型例子就是 AIGC（人工智能生成內容）開始讓畫師（人類設計師）無用論甚囂塵上。波茲曼的「技術壟斷」對於御宅族的病理分析也可謂是一針見血——媒介技術是二次元文化的核心問題，正如御宅族和二次元文化起源自電器街技術宅，而今天上海的米哈游從秋葉原那批無名的技術宅手中接棒，喊出了「技術宅拯救世界」的口號，想成為中國版的岡部倫太郎。技術可能既是御宅族無感症的病理，也可能成為它的解藥。

圖 3：2008 年的「原神」:《命運召喚士～爾茄的精靈石》(フォーチュンサモナーズ～アルチェの精霊石～，或譯《亞雀的精靈石》)。在玩法、敘事性、視覺風格等方面，《原神》不是開創者，只是一個合格甚至平庸的商業品。它的顛覆式成功在於米哈遊的原生御宅族基因：(1) 在媒介技術上的深耕；(2) 恰達好處的合規色情；(3) 媒介規訓下的狂熱消費。作為原生御宅族的技術宅這種擁抱新技術、創造新技術的務實性正是他們的希望之所在。相比之下，《東方 Project》系列的作者 ZUN 在 90 年代固然算是媒介技術的弄潮兒，但進入新世紀後在技術上停滯不前，而主打文化主義的創作路線。在技術統治文化和技術壟斷文化的時代，文化讓位於技術，技術成為文化的核心。文化和技術應該齊頭並進，兩方面都需要長年耕耘與積累，形成自己壁壘，任何想復刻《東方》或《原神》成功的人都需要認識到這一點。

我們也可以在御宅族和二次元內部劃分出四個時代：

1 二次元的工具使用文化時代（1980 年以前）

二次元的工具使用文化時代即上世紀 80 年代之前二次元的前數字社會與前御宅族階段，這個時期的二次元主要是建立在以傳統紙媒為代表的類比媒介上的漫畫和手繪動畫，例如手塚治虫(1928-1989)、藤本弘(1933-1996)、宮崎駿(1941-)等大師的經典作品，由於創作的工具與技法與過去存在較大連續性，印刷品無論動靜，其表現力存在著肉眼可見的天花板，例如它們的內容是有限的、無法互動。這個時期的二次元領域的創作主要取決於使用媒介工具（技術）的人，而不在於媒介工具（技術）本身，所以這是一個動漫大師與宏大敘事（大塚英志所謂物語消費）的時代。這個時期可能存在漫畫迷、動畫迷等群體，但卻沒有御宅族。二次元的媒介環境已經形成了雛形，但二次元情結並沒有成為普遍現象。

2 技術統治二次元文化時代（1980-2010）

御宅族產生自上世紀 80 年代後的黎明期的數字社會。數位媒介的產生讓二次元的媒介環境進入了技術統治文化時代。類似大洋彼岸矽谷的車庫創業文化，日本的電器街技術宅成為了第一代御宅族，他們最早在自己 DIY 的電腦硬體上，以二次元工具使用文化時代的經典作品為參考，開始自下而上地自行構建媒介環境，積累數位藝術設計相關的技術與經驗。以美少女遊戲的產生為標誌，二次元開始走向數位化，二次元的媒介環境開始走向元宇宙（獲得無限性與社交性）與賽博機器（cybernetics，又譯控制論，即具有自動化的屬性）。這個階段的二次元文化的代表是以孵化了《EVA》系列的新型動畫工作室 GAINAX(1984-)和《東方 Project》(1995-)、《月姬》(2000)、《寒蟬鳴泣之時》(2002-2006)

等所謂「三大同人奇跡」的民間二次元盛會 ComicMarket。

圖 4：左圖為《美少女夢工場》(Princess Maker)系列第一作（1995），右圖為其的周邊動畫《小公主優希》（ぷちぷり*ユーシィ，2002-2003）。GAINAX 開創了今天「賽馬娘」的玩法。即便是遊戲與動畫的媒介組合，也是當年庵野秀明等人早就玩過的東西。

早期的 GAINAX 和一般動畫工作室不同，他們並不把數位技術單純視作動畫製作的新工具，也關注數位媒介的新形態——美少女遊戲。GAINAX 把動畫和美少女遊戲視作一種面向御宅的媒介組合(media mix)，他們一方面會為動畫製作美少女遊戲，例如《EVA》的周邊遊戲，另一

方面也會為遊戲製作動畫，例如《美少女夢工場》的周邊動畫。而「三大同人奇跡」皆為作為傳統藝術設計門外漢的技術宅獨立創作出來的美少女遊戲。在這個階段，作為原生御宅族的技術宅締造的新型二次元媒介與傳統的二次元媒介合流而成的媒介環境把受眾馴化成了次生御宅族，讓二次元不只是媒介環境，還成了一種**表現為無感症的二次元情結**——以對現實的性無感為核心的，對現實生活與社會關係不同程度的漠視與排斥，並讓這種心理症候隨著網路化的大眾媒體在社會中蔓延。二次元的技術統治時代自然不再是傳統的物語消費與動漫大師的時代，而是資料庫消費與出身草根的數碼技術宅與網路整活人的時代。

3 二次元介於技術統治文化與技術壟斷文化時代（2010-今天）

以 B 站用戶為代表，今天外部性無感症群體已經由一小撮御宅族發展為一個大眾化的二次元受眾群體，二次元還成為了資本用來標記消費者的一種標籤。在技術日新月異的數位媒介環境的影響之下，二次元文化的受眾產生了不同程度的二次元情結。如果說輕度或中度的二次元情結只是表現為對於現實的不同程度的性無感，那麼重度二次元情結則開始表現為對於虛擬的性無感。

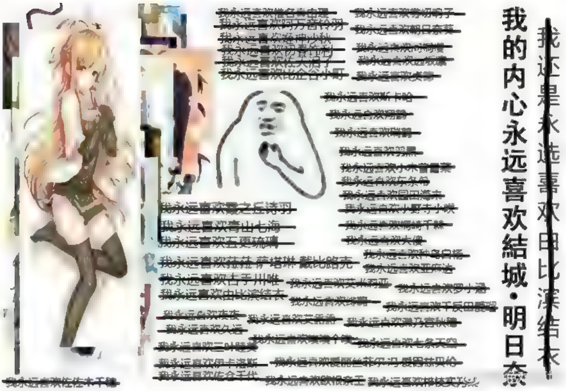


圖 5 虛擬性無感症：「我永遠喜歡OOOOO」

虛擬的性無感，用通俗的話來描述就是「這是我的（紙片人）老婆，那是我的（紙片人）老婆，我最喜歡的永遠是下一個（紙片人）老婆。」它的根源在於在技術壟斷下，以虛擬美少女為中心的二次元文化，正由一種生產性文化轉向消費性文化。正如前文所分析的，以《原神》為代表的二次元手遊正是技術壟斷與消費性文化的典型，虛擬的美少女越來越趨向於快消品。從《崩壞 3rd》到《原神》的米哈遊模式，即通過馴化死宅（重度二次元情結患者）的信仰式消費來實現資本的原始積累，進而通過資本運作建立自己的技術壟斷。

二次元手遊的運營，正建立在御宅族對於虛擬的性無感之上——如果御宅族對紙片人老婆不能馬上失去感覺離情別戀，便無法把消費持續下去。每當御宅族揮金如土，從二次元手游如同賭博機一般的扭蛋池中搖出虛擬美少女的時候，就如同產生了射精體驗——在產生性滿足的同時，會立即陷入巨大的失落與空虛感，這種性的心理缺憾反而成為了虛擬美少女的消費引擎，被內化至消費社會之中。在技術壟斷二次元文化的時代，御宅族中的大多數由媒介文化的生產主體轉向生產附庸——做原創還不如蹭熱度流量大、吃得飽，由自給自足的建構者轉向外部依賴

的消費者。當前頭部二次元手遊呈現出的是一個由媒介技術與資本共同打造的環形監獄，正在不斷地生產著虛擬性無感症群體，少數成為活的資本的「技術宅」統治著大多數單向度「消費宅」的隱形權力結構。

4 正在到來的未來——AI 時代

當前 AlphaGo 和 ChatGPT 已經吹響了人工智能時代的先聲。人工智慧的發展可能會讓二次元的媒介環境徹底進入技術壟斷的時代——與人工智慧結合的虛擬美少女不再是二次元手遊中的發條人偶，而成為了元宇宙中的數位生命，她們可能會取代御宅族成為二次元文化的生產主體，人類的技術造物本身壟斷了文化的創造，成為了文化。如表所示：

社會形態	媒介環境	文化主體	媒介形態	情結形態
前數字社會	二次元的工具使用文化	前御宅族	漫畫、手繪動畫	無
黎明期的數字社會	技術統治二次元文化的時代	原生技術宅	美少女遊戲	現實無感症
發展中的數字社會	二次元介於技術統治文化與技術壟斷文化的時代	原生技術宅次生消費宅	二次元手遊	虛擬無感症
發達的數字社會	技術壟斷二次元文化的時代	後御宅族	元宇宙與二次元數字生命	消解無感症？

表 1：媒介環境論視野下的二次元文化的發展階段

從這個意義上來看，媒介利用無感症，控制著御宅族，喚醒自己的靈魂。這對於御宅族而言是禍？是福？數字生命是否能讓二次元情結這樣的外部性無感症自然消解？無感症的消解又是否意味著御宅族自身的解體，又或者還會有更厲害的東西出現？這恐怕只能由未來的紙片人老婆來回答我們了。

二十世纪NEKO

TouHou Project CHEN

To creat a better dance plantform for Touhou fans.

[抽奖活动]

xxxxxxxx

奖励条件：投稿视频至橙舞企划即可参与抽奖。

xxxxxxxx

一等奖：橙主题衬衫（白色底色）x1

xxxxxxxx

二等奖：八云家立体拼豆（包括紫.蓝.橙）x5

xxxxxxxx

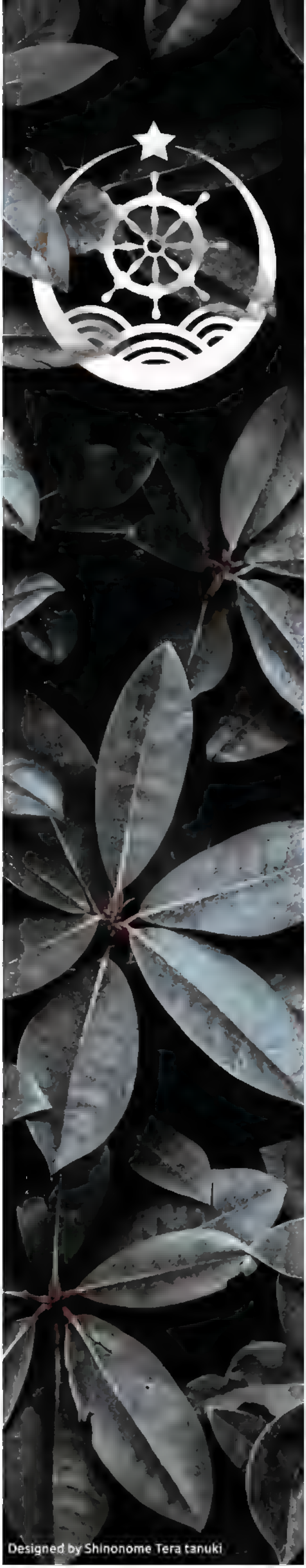
三等奖：橙立体拼豆x7

xxxxxxxx

游客讨论群——748413328

我们跨越山海，
只为与你相逢。

以同人方式
解决创作者跑展不便的问题。
连台野境界线航运社 宣
Designed by Shinonome



连台野境界线航运社

连台野境界线航运社（简称连线社）是一个以出摊合作为主要功能的创作者协作组织。我们的成员会根据自己的出摊计划，在组内发起或加入出摊寄售合作。

出摊寄售合作的全程都将在所有成员的共同见证和协助下进行。得益于合作成本的降低，即使是不方便参展的创作者也能轻松将作品销售到祖国的大江南北，将更多的资源和精力投入到作品创作本身。

加入我们!

Q&A

Q：连线社能提供什么?

A：连线社提供了创作者之间开展出摊寄售合作的渠道，以及创作过程中全流程的交流平台。

Q：连线社不能提供什么?

A：连线社是一个合作组织，并非社团或公司，因此无法提供寄售通贩的一站式解决方案，更多依靠同好之间的具体协商。

Q：连线社如何确保成员之间合作的顺利进行?

A：连线社通过以下三个方面来降低合作风险：

* 值得互信的伙伴：申请加入连线社需现有成员无人反对，组织不会过问和讨论成员反对的原因。
* 公开透明的行事：连线社内达成的所有合作和决策都在组内公开透明地进行，组内所有人都有权力对合作的全流程进行监督。
* 秉承共同的意志：连线社依靠一份成员共同认可的公约，列举了合作过程中可能出现的各种情况，并为这些情况给出简单且合理的处理原则，尽量让所有问题都能在程序上得到妥善处理。

Q：不属于任何社团的独立创作者可以加入连线社吗?

A：当然可以，连线社不会区别对待独立创作者和社团。我们欢迎任何有意向将自己的作品实体化到展会售卖并愿意秉持同人精神参与合作的创作者们加入!

純化的樂趣與哀愁

——中年同人觀察

胡逆天

純化的樂趣：為什麼《打不出去的牌幾乎不存在》最好看？

3 月底 4 月初，重訪香港、深圳，再飛成都玩幾天，順便和川渝東高聯的小伙伴聚了幾餐。聚餐的時候，我提起話題：「大家有沒有覺得，現在《東方》的連載漫畫，就是那部打麻將的最好看？」

「對！」「我也這樣想！」不太意外地，馬上有三四人附和。

——《打不出去的牌幾乎不存在》，《東方外來韋編》上連載的非官方漫畫，劇情就是看妖夢如何純憑牌理和智慧，在各種離譜異能橫行的神仙麻將大賽上過關斬將。——為什麼我們會覺得，它甚至比官作還「好看」呢？為什麼這期陳征洋同學也說「不少玩家自製的 MMD 動畫做得比商業動畫還要好看」？

當下我給出的答案是：「我覺得它做到了某種『純粹』。」當然，光這樣講太籠統，這裡我應該講細一點。

讓我們先問：不加入原創角色或跨 IP 角色的同人漫畫的要素是什麼？有哪些約定俗成的限制？

圖 1：我最喜歡這種像嗑了藥又像不用嗑就能等著擺你一道的癲狗眼。

答：

（一） 把幾個角色拉出來，安排幾段劇情或戰鬥；
（二） 人物性格和能力要大致對應原設或二設，避免 OOC；
（三） 不可以讓原作角色受到不可逆轉的傷害，或無法復生的永久毀滅；
（四） 在以上前提之下盡量講求趣味。

日本人對《哥吉拉》之類怪獸電影也整理出了這樣的法則：「怪獸必須對世界產生衝擊，但不能毀滅世界，也不能被人類消滅」——不然續集就沒法拍了。在這種「不能徹底」的前提之下，他們給出的答案是「共生」，要拆屋和死人，也就先拆國會大廈，來一發「內閣總辭射

線」就好了。但這樣拍來拍去，核心的戰鬥場面也就那麼一回事，久了必然看膩，所以後來者如庵野秀明的《真哥吉拉》就要想辦法轉變視角來拍，聚焦在其實不蠢、只是被舊慣綁住了的官僚階層，如果去除限制換一批有活力的傢伙來做事，是否才能讓日本重新活起來而與哥吉拉「共生」。

但這裡又有一個無解的難題：很多「核心愛好者」就是只想看怪獸拆屋打架，你探討再多別的，他們不感興趣，嫌你自作聰明——別把我們當笨蛋，都活那麼多年了，誰不懂社會？但現在我來看怪獸電影就是想回到兒時那樣不用腦筋的。

然而藝術家是不會願意只拍這些「核心場景」的。就連 AV 也要有劇情，你還不讓我在怪獸片裡帶點私貨？就算我不帶私貨，上面的頭頭腦腦、外面的社會大眾也會提一些「公貨」要我帶。

必須要變花樣，但老規矩又不能改，這便是「官方同人」的侷限。非官方二創相對自由，但看多了也無非就那些套路。在這些侷限之下，還有什麼題材，既能給人一些新鮮感，又能保住那些「核心趣味」呢？

答案就是打牌。這種競技不會死人，但同樣需要戰鬥智慧，可以發揚角色風格；既然是比賽，誰跟誰坐一桌也不須任何鋪墊，大家直入主題就好。至於牌局怎麼進行，恰如戰局，反正都是編劇在編，不是真帶隨機性的比賽或安科帖，又因為是可以使用異能的「神仙麻將」，機率上的合理性也可以無視了，大家等著看你作者給我們整些什麼樂子就好。

於是我們在《打不出去的牌幾乎不存在》再度感受到了，純度極高的同人劇情漫畫的快樂。不用帶上官漫的包袱，也不用去探討什麼政治經濟哲學社會學議題，就是看角色在打牌中得到各種王道的、邪道的、

奇怪的成長。

上一部給我這種「純化」體驗的同人作品，是神尾光臨的《炒雞蛋魔塔》——原作為正灌小說《重生之超級彈幕系統》，劇情就是主角從戰力 1 的渣包一步步提升境界成長為殺遍宇宙的大佬，非常純粹的一部修仙玄幻文。這種內核，與「魔塔」類遊戲極簡（然而可以漲到天文數字）的數值戰鬥系統，簡直就是絕配。我印象最深刻的是劇情中段，主角受到重創，又跌落境界，但隨著劇情演進，他毅然決定「破而後立」，所有能力先歸了零，然後在兩層中撿起一個個象徵修為進境的水晶，打掉一個個象徵難關的小怪，把功力又從煉氣期到羅天上仙一階階練了回來，如此砍掉重練，再取回先前的力量，步入更高境界。

這種老套至極的情節，在這極簡的遊戲系統和操作中，卻就給了我超越任何大片的震動。玩到後面，也有宇宙戰爭場景，和打小怪一樣是主角移動過去，比大小，瞬間出勝負，而那一個單位或許就象徵著一整支艦隊。這樣的壓縮，這樣的純度，可謂突破天際了。

回過神來，再回去看一般的小說、漫畫、電影、遊戲，回想起那些戰鬥、養成、收集的體驗，不也就是這麼一回事？都是在調動大腦來產生多巴胺。念及這樣的終極，多少也會有一點哀愁，然而我想，所謂的成長與成熟，並不是離棄淺薄擁抱深沉，而是在瞭解了各種娛樂與你的生理反應是怎麼一回事以後，不會再被做得差的東西或外界的評價所迷惑，而可以心無罣礙地享受各種能給你純粹快樂的東西。所以，我還是可以繼續打遊戲，繼續期待下期的麻將漫畫。我是幸福的。

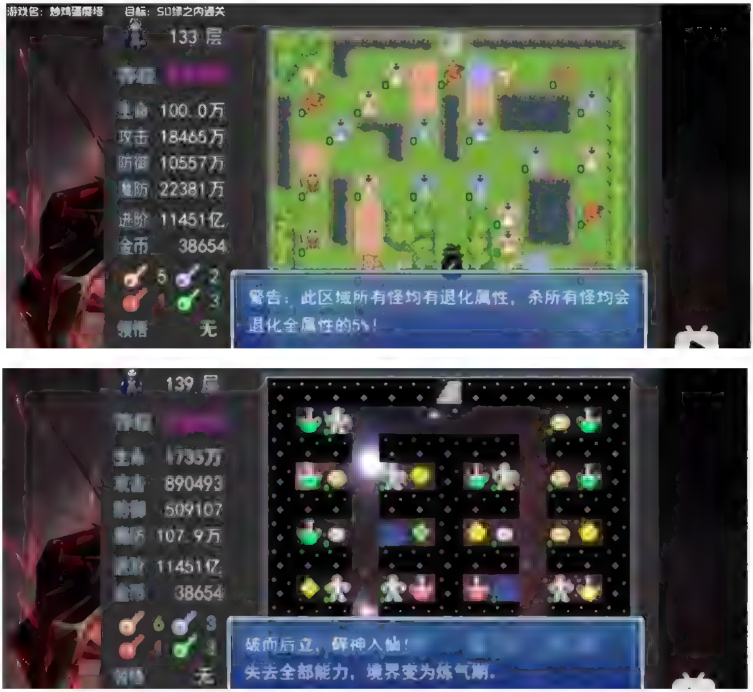


圖 2：《炒雞蛋魔塔》令我極為激賞的一段，受到重創的主角穿越到地球上，成為地球修真界眼中的「天外邪魔」，主角原以為殺死此間修真者可修補命源，沒想到卻是越殺越弱，最後才在「前身」的點化下知曉這一切是幻境，隨即得授「紀元仙經」，得以涅槃重生。有興趣的讀者可以參見 B 站實況「炒雞蛋魔塔（全）更新至 9.0」P7 主塔 120-140 後半段（https://www.bilibili.com/video/BV1q54y177Rg）。

華宴無窮：中年同人危機

華宴無窮

詞：胡逆天

原曲：〈Last Remote〉／幽閉星光〈月に叢雲華に風〉

唱：牧野流、染音若蔡

A1　華宴中　情思的交融

潮紅與奮的面孔

是我　最為深沉的感動　和惶恐

B1　曲終時　總會莫名的恐懼

你們殷切的掌聲和期許

時光啊　我是多麼想、多麼想揪緊此刻

想要再一次竭力　為你嘔出全心的旋律

C1　仰望天際　光霾遮著幾顆孤星

我們這些浮躁魂靈　是又能聯合出什麼光景

A2　雲中月　自高自朦朧

風花一霎一吹送

我們　最為曠遠的離騷　和惶惑

是能創出什麼

A3　每一次的安可

你們能否告訴我

我們　是在痴迷著什麼　如此焦灼

B2　人散時　也會莫名的心悸

那些未竟的野望和應許

長路啊　我是多麼想、多麼想多喘口氣
留在夢想的營地　繼續歌詠無限的遠景

C2　夜深人靜　萬千思緒縈迴腦際
我們這點渺茫火星　是又能延燒出什麼光景

A4　雲中月　自高自朦朧
風花一霎一吹送
你啊　知否未來它已來　不停留
是在蹉跎什麼

A5　每一次的安可
你們能否告訴我
我們　將會真的變偉大　整出新活

間奏

C3　俯瞰大地　是能看出什麼意境
我們這片渴求的心　是又能聯動出什麼光景

A6　雲中月　自高自朦朧
風花一霎一吹送
我們　該能共鳴的永恆　和須臾
你們一定懂吧

A7　每一次的安可
你們能否告訴我
我們　是在眷戀著什麼　如此需索

A8	華宴中　情思的交融 潮紅興奮的面孔 是我　最為深沉的感動　和膠著 燒呀我們的夢
A9	每一次的安可 你們能否告訴我 我們　將會再一次迴燈　華宴無窮

圖 3：從 cos 夜雀過渡到表演結束、回復本相的〈華宴無窮〉主角。

這是為 2023 年東方新春宴所製作的歌曲。單品上傳後，B 站上，網友 Sattory 留言：

這首歌的歌詞讓我心生共鳴。茫茫東方眾，我們究竟喜愛著什麼呢？

它是原作的情節和設定嗎？應該不是，它太粗糙了，需要二創的

豐富。

它是創作者們的辛勤勞動嗎？可是創作者為何要為東方勞苦創作呢？

它是愛好者間巧妙的美好氛圍嗎？可是它越來越淡了

希望未來的東方越來越好，可是心中充滿迷茫和不捨

我填這闋詞，是前幾年在觀看各地東方 LiveParty 現場演出時，先有了第一段。「歌手與歌迷間的羈絆」是流行音樂裡一個搶眼的題目，如鳳飛飛〈掌聲響起〉、張學友〈她來聽我的演唱會〉、趙傳〈給所有知道我名字的人〉皆是其表表者。同人音樂社團雖沒有大明星那麼高的人氣，但對歲月流逝應有相同的感覺，與觀眾的羈絆也更密切一些，還有就是，徬徨——我還要玩多久？我在這裡還能唱出些什麼名堂嗎？

這種「中年同人危機」，是這幾年愈來愈常縈繞我心的感觸。於是我也就運用 AI 繪畫，搖出一個長髮女主，做了這樣一支 MV。眷戀這個幻想鄉，但又似已觸及同人的天花板，焦燥與日俱增。歌曲最後，還是以再一次的表演、再一年的創作、再一回的期許作結——目前這個時間點還是可以這樣告一段落的。就像《白箱》的劇場版，對不景氣的環境，各種現實的困難，並沒有能夠拿出什麼石破天驚的辦法，只有「撐下去」，繼續拚命維繫彼此的羈絆而已。實在不是什麼可喜的好辦法，但是真實，所以令人動容，我也從中汲取了一些感覺。

其他倒不必在這裡多解說，歌詞本身應該夠清楚了。然而大過年的也不好只這樣傳遞焦慮，所以還是再來點歡樂的吧：

良宵莫忘

詞：胡逆天

原曲：〈紅樓 ~ Eastern Dream〉

A1

良宵莫忘一舉杯
盛上星月的薄輝
我們的聚會　過去的一切
苦澀　都將化作純粹

A2

良宵莫忘一舉杯
緣份　信仰　汗水
豪情　夢想　永遠、永遠
~~苦澀　終將化作純粹~~　**是兄弟　就來砍我的姐妹！**

B1

又過了繁忙的一年
我們的隊伍更健全
心懷著祖國和春天
手創出福瑞滿人間

B2

年年望明年
我們的志向更高遠
燃燒吧紅色的火箭
給嫦娥送上一盆燴麵

B3

技術更熟練
我們的組合更多元
讓　我們的　網絡繼續伸展
每人的幻想都實現

圖 3：2017 年香港影帝張家輝為頁遊《貪玩藍月》拍攝廣告，以不標準的普通話說了一句台詞「是兄弟就來看我」，訛傳成「是兄弟就來砍我」，莫名喜感且極其符合該種遊戲的內核，因而成梗。我填出「豪情　夢想永遠、永遠」後，覺得這樣一味沉浸感懷下去，不是我們的風格，所以下一句應該跳一下，來點無厘頭的——於是靈光一閃，就有這句了。正經場合如新春宴版本仍作「苦澀　終將化作純粹」，其他場合就大家自由選用。另外，「給嫦娥送上一盆燴麵」，也可以改成你當地的著名料理，我寫「燴麵」是考慮嫦娥的故鄉應在中原一帶，就是現在河南，河南有燴麵，份量大，碗也大，甚至可以稱「盆」，夠喜感，於是就這麼愉快地決定了。

〈華宴無窮〉：https://www.bilibili.com/video/BV1jv4y1k7Gw
〈良宵莫忘〉：https://www.bilibili.com/video/BV1H24y1r7dq

我們下期再會！

秘海潮汐
东方PROJECT同人社团
同人画集漫画
原创精品组合立牌
挂饰 挂画
东方明信片
尽在
这里
BILIBILI
QQ群
秘海潮汐

TSEUM 东方&猫娘画集

东方社团 秘海潮汐

绝赞发售中!

价格 65 RMB (包邮)

规格 B5 (182mm×257mm) 50P 200g艺术纸 封面封底精装

随书附赠

2张明信片

随书附赠

方形马口铁吧唧5cm

特典(帆布袋)

价格 25 RMB (1个)

规格 34*38cm 单面印刷无拉链

特典(猫娘立牌)

价格 25 RMB (2个)

规格 10cm高 双面印刷亚克力

扫描二维码
立刻购买!

東方文化學刊　2023 年夏季號（第十五期）　病理・純化・獸

Touhou Culture Studies Volume 15

Complex, Purification, and Bestiary

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

編輯：Sagume、陳征洋

封面題字：張克晉

封面繪圖：大黃

封底繪圖：Midjourney(AI)　修圖：赤狐 Redfox

出版者：恆萃工坊

2023 年 6 月初版

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　B 站空間：https://space.bilibili.com/3621415/

☆　「東方文化學刊書友群」QQ 群號：562527520